㊖PCエンジン3月号増刊

1993年3月10日発行 第5巻第5号通巻55号平成元年7年7日第三種郵便物認可

マルカツ 勝メガドライブ

vol.4
650yen



特製ピンナップポスター付き

結城信輝書き下ろしカバーストーリースタート

巻頭特集
MEGA FLASH

CESレポート■コナミMDオリジナルキャラ速報■ファイナルファイトCD■
らんま1/2■エクスランザ■

最新ソフト情報
MEGA STORM

ダークウィザード■アネット再び■G-LOC■魔天の創滅■アイ・オブ・ザ・ビホルダー■スプラッターハウスPART3■GODS■メガロマニア■ウルフチャイルド

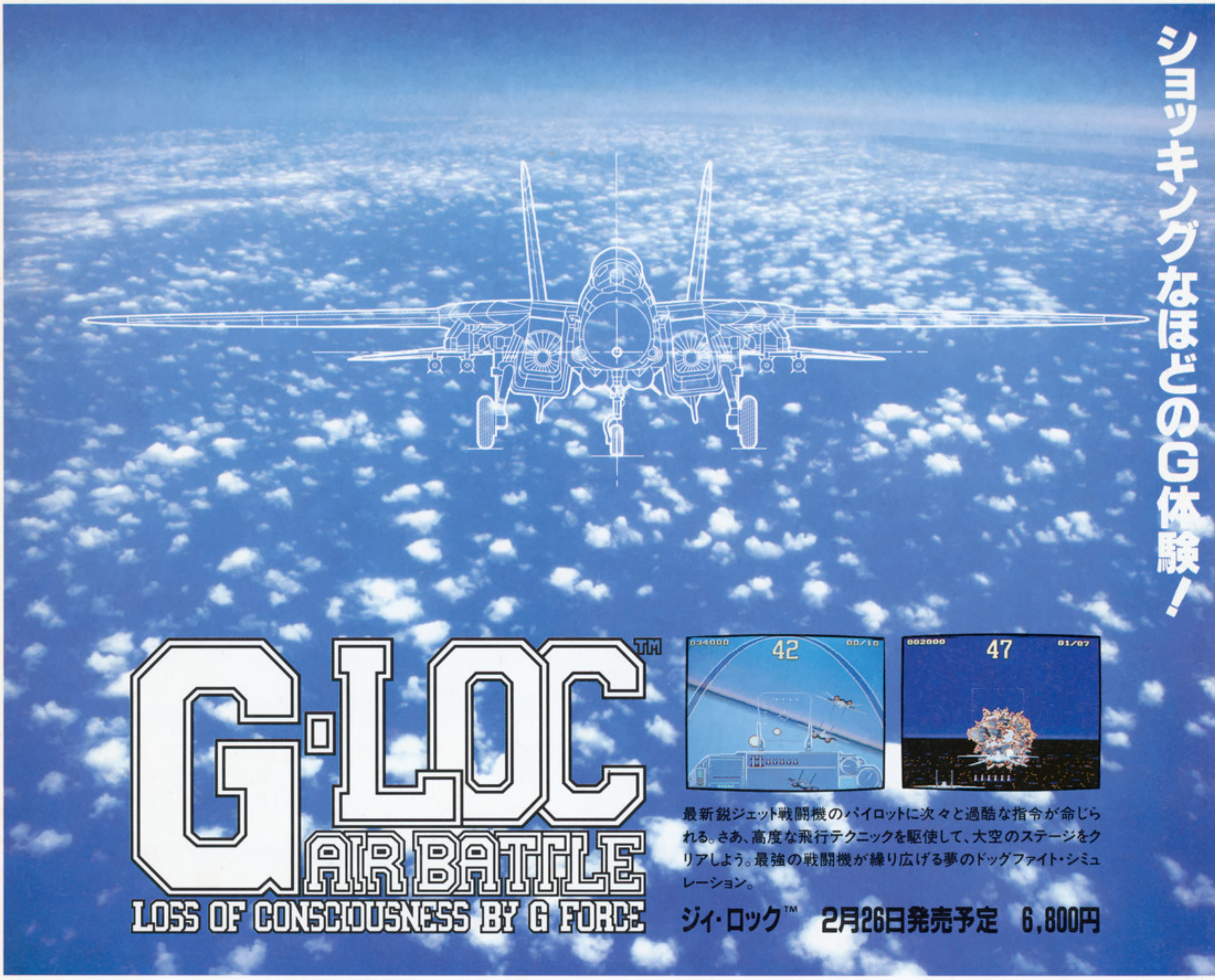
徹底攻略
HOW TO WIN

マジンサーガ■
ニンジャウォーリアーズ■
F-22 インターセプター■

ベアナックルII集中2大ふろく

①完全攻略ガイドブック
②パーフェクトテクニックシート


MEGA DRIVE
出てくるキャラがデカイ！
動きの完成度がスゴイ！
SCORE 00000000
LIFE
STAGE 5-3
VS
マジンサーガ
究極のリアルアクションを実現したウルトラムービングシステムを採用。
キャラクターの体の部分それぞれを、別々に動かすプログラムシステムを新採用し、今までのアクションゲームでは実現できなかった完成度の高い動きとスピードを再現。この驚異のアクションゾーンを、マジンガーや巨大なキャラクターたちが、エキサイティングに暴れまわるぞ。
マジンサーガ™　2月26日発売予定　6,800円
Ⓒダイナミック企画　原作／永井　豪　Ⓒ1992 SEGA
ⒸSEGA
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話 03(3742)7068(お客様サービスセンター)


ショッキングなほどのG体験！
G-LOC™
AIR BATTLE
LOSS OF CONSCIOUSNESS BY G FORCE
最新鋭ジェット戦闘機のパイロットに次々と過酷な指令が命じられる。さあ、高度な飛行テクニックを駆使して、大空のステージをクリアしよう。最強の戦闘機が繰り広げる夢のドッグファイト・シミュレーション。
ジィ・ロック™　2月26日発売予定　6,800円


永遠のヒーローのスーパーアクションが炸裂！
BATMAN™
RETURNS
バットマン・リターンズ™
ザ・ペンギンとキャットウーマンの悪巧みで、窮地におとしいれられた我らがバットマン。だが、ヒーローは、決してくじけることはない。ゴッサム・シティを舞台に、バットマンの痛快アクションが始まった。
2月19日
発売予定
価格未定
BATMAN and all related characters, slogans, logos and indicia are trademarks of DC Comics Inc. ©1992 ©1992 SEGA


MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ

マルカツ 勝メガドライブ

1993.3
Vol.4
㊛PCエンジン３月号増刊
発行／角川書店

CONTENTS

巻頭はもうおなじみ、本誌編集スタッフの全青春をかけてお送りする超絶リポート。今号は海外取材リポートから各メーカーの最新ニュースまでと幅広い！



©SEGA

掲載ソフトについて、特に表記のない価格は、消費税が含まれていません。

COVER
Illustration ●©結城信輝
Art direction●鈴木正明
Logo Design ●高木和雄［AR+DA］

結城信輝フロントカバーストーリー センターピンナップ

ベア・ナックルⅡ集中2大ふろく

GAME INDEX

MEGA F・L・A・S・H

心頭を滅却すれば火もまた涼し。意図的にメガドラ専門誌のニューウェーブを狙う㊫メガドラだが、巻頭特集はオーソドックスに話題作をとりあげていくぞ。１発めは、アメリカ取材もの「CESレポート」をお届けだ。そしてコナミの新オリキャラ決定速報、ファイナルファイトCDなど、見逃せない記事構成で通のキミに迫るっ!!

世界の動きが見える情報イベント









★会場はギャンブルの街ラスベガス。ゴージャスな街は、イベントの雰囲気も変えてしまう。カジノ同様、イベントだってめいっぱい遊んじゃうのがアメリカ人のいいところ。

Las Vegas

CES

WELCOME TO THE NEXT LEVEL™

⬆話題の周辺機器『ACTIVATOR』は、八角形のサークルから垂直に放たれる赤外線ビームを遮断して、キャラをコントロールする。各辺からのビームはそれぞれ上下２段階あり、計16パターンの操作が可能なのだ。





どでかいスケールで紹介する世界最大の新作発表会!

世界中の電化製品の新作を一気に発表する半年に一度恒例のビッグイベント、CES（コンシューマー・エレクトロニクス・ショー）が、新年早々アメリカ・ラスベガスのコンベンションセンターで開催された。幕張メッセの５倍はあるドデかい会場のいちばん奥、SOUTH6というセクションには、SNES（スーパーニンテンドー）と肩を並べてGENESISのブースがど～んと幅をきかせ、世界のゲーム業界事情通が厳しい目を光らせてたぞ。

体の動きがダイレクトに伝わる新世代コントローラー

今回、特に目をひいたのは、特設ステージで大々的に紹介された新世代感覚のコントローラー、ACTIVATORだ。これは、足元に置かれた八角形のサークルの中にプレイヤーが入り、サークルから垂直に放たれているビームを手や足で遮ることによって、パッドやジョイスティックのボタンを押すのと同じ操作ができるコントローラーなのだ。デモンストレーションでは『STREETS OF RAGE Ⅱ（ベアナックルⅡ）』を使い、バーチャルリアル感覚の超エキサイティングプレイを披露していた。アメリカでは９月発売予定。日本でもこんなコントローラーで遊べる日は遠くないだろう。

人気ジャンルが分散化されるアメリカゲームの方向性

これまでスポーツゲームに人気が集中する傾向にあったGENESISシーンも、93年は人気が各カテゴリーに分散しつつあるようだ。特に

最新U.S.A.ゲーム事情 LIVEレポート

'93 WINTER CES CONSUMER ELECTRONICS SHOW

アクションものは力作が多く、リアルなグラフィック、なめらかな動きを共通テーマに、各メーカーとも意欲的な開発が進められている。もちろん、人気キャラクターを起用するゲームも少なくはない。ディズニーなどの有名キャラもの、超メジャーなスポーツ選手など、見ているだけでも楽しくなるタイトルがいっぱいだ。詳細は次のページで紹介していくからね。



★アメリカではGENESISばかりか、GGの人気もかなり高い。

★周辺機器ブースもやたらの盛り上がり。かぶりものもあちこちに出没。

93年はCDの時代。アメリカ人はデジタイズがお好き

また、昨年末に発売が開始されたCDシステム『SEGA CD』のゲームが、今年はもっとも注目されるのは間違いない。日本の展開とノリが違うという点では、実写デジタル処理をふんだんに盛り込んでアピールする、人気音楽アーチストのプロモーションCDかもしれない。INXSやクリス・クロス、C&Cミュージックファクトリーといった日本でもお馴染みのアーチストたちの姿を、サイバーな画面処理でビシバシ見せてくれる。MTVも顔負けのセンスで、ゲームファンだけでなく音楽ファンの心もがっちりつかんじゃうだろう。しかも、あらかじめ用意されたこれらのビジュアルを、自分で自在に編集できるんだから、うれしいかぎりだ。現にデジタル取りこみ画面をメインにしたゲームも少しずつ増えていて、リアリティーを徹底的に追求しようとする姿勢もよくわかるのだ。

広大な土地(広場)でGGをたしなむアメリカの子供

手軽に遊べるゲームギアは、日本よりもウケがいい。タイトル数も多く、低価格なのが人気の理由だろう。大人気のタイトルが、つぎつぎに商品化されてるし、本体の周辺グッズも日本とは比較にならないほど豊富に用意されてるぞ。

ソニックだらけのグッズ類

見よ、このソニック・グッズの豊富さ。あちゃらがマ○オなら、こちらはソニックだ。人気はほとんど互角といっていい。ハイスクールに通うお兄さんもお姉さんも、Tシャツの胸にはいつもソニックがニヤリと笑っているのだ（推測）。



⬆巨大パッドで『ソニック2』にハマる巨大な男。こんな人が実際には12才位だったりするから、アメリカは恐ろしいのだ。







アメリカでも人気は当然ソニックだ!!

MEGA F・L・A・S・H '93 U.S.A. SEGA SCENE 注目ソフト

FLASHBACK

U.S.GOLD／ROM／ACT

人気が出そうなタイトルNo.1はこのゲーム。ストーリーは完全なSFで、宇宙捜査局の職員が主人公。外宇宙からの侵略、陰謀、複雑なストーリー、そしてハイテクで固められた世界観設定など、新しいもの好きな人には魅力満点な構成だ。実写デジタル処理のグラフィックも大好評。





★背景やアニメにポリゴンをふんだんに使ったグラフィック。キャラのアクションもなめらか。

MAKE YOUR OWN MUSIC VIDEO

SONY／CD／ETC.

ミュージックビデオの監督気分が味わえちゃうのが、このシリーズ。普通にプロモーションビデオ感覚で楽しむのもいいけど、音楽好きなら自分でビデオ編集ごっこもしてみたい。マルチ・ウィンドーで映し出されるビジュアルは、自由に組み替えが可能。コンテスト・モードもあるのだ。





★SONYから2タイトル、さらにSEGAからも2タイトル発表されている。日本上陸希望!!

WILLY BEAMISH

DYNAMIX／CD／AVG

タイトル名の男の子が、夏休みを利用して世界ビデオゲーム選手権に出場し、優勝することがゲームの目的。しかし、彼の行く手にはジャマものがいっぱい。連れていけとせがむ妹、反対するお母さん。誘拐されたお父さんを救出するイベントもある。マルチエンディング制も魅力なのだ。





★ヘンテコリンなイベントが盛りだくさん。声優も有名どころを起用、人気が出そうだね。

TOYS

ABSOLUTE／ROM／ACT

同名の映画をモチーフにしたアクションゲーム。名前の通り、おもちゃ会社を舞台に繰広げられるドタバタコメディ劇。見覚えのあるキャラが総出演、大人から子供まで楽しめそう。



T2：THE ARCADE GAME

ARENA／ROM／ACT

レーザーガンMENACER対応のシューテシングゲーム。映画と同様のストーリーを追ったミッションがある。グラフィックも強力で、T−1000との対戦なんか圧倒されてしまう。



ROAD RASH II

ELECTRONIC ARTS／ROM／ACT

基本的には1作めのシステムを踏襲しているが、これは2人同時プレイがウリ。上下のスクリーンで友だちと熱いバトルを展開できる。凶暴極悪な、ちょっと過激なレースゲームだ。





AMERICAN GLADIATORS

GAMETEK／ROM／SPO

日本でも知られてきたアメリカのTV番組、筋肉男女出演賞金争奪ゲーム。内容もその通り。



CLUE

PARKER BROTHERS／ROM／PZG

日本ではまだ馴染み薄いけど、これはモノポリーなどと同じボードゲームなんだ。アメリカではボードゲーム人気もかなり高く、パーティ感覚で他人数で楽しむゲームは重宝なのだ。



OUT OF THIS WORLD

VIRGIN GAMES／ROM&CD／ACT

これはスーパーファミコンで出ている『アウターワールド』だ。選択肢が非常にシビアだし、ポリゴン技術をめいっぱい駆使したマニア受けするゲームなのだ。動きのすごさに注目。





をチェック!!

日本とは違うアメリカのゲームシーンに、みんなも興味シンシンのことだろう。人気の出そうなタイトルを集めてみたぞ。



MAD DOG McCREE

AMERICAN LASER GAMES／CD／ACT

レーザーガンMENACERを使って、実写のグラフィックを撃ちまくるゲーム。ちゃんと西部劇独特のストーリーもあるし、夕陽のガンマン気分を味わうならこれがいいかも。



Introducing the HUMANS

GAMETEK／CD／SLG

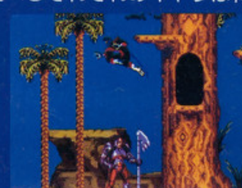
アメリカ版「始め人間ギャートルズ」って感じの世界設定がヘンテコリン。原始人が道具や武器を発見し、文化を進歩させ、どんどん人口を増やしていくシミュレーションゲームだ。



X—MEN

SEGA／ROM／ACT

マルチキャラ選択制のアクションゲーム。ステージごとに選べるそれぞれのキャラは特殊な攻撃方法を持つ。ステージは全部で7つ、最終ボス・プロフェッサーXを倒すのが目的だ。



おもしろ周辺機器

周辺機器というと、やはりジョイスティック関係にバリエーションがあるね。CHEETAH社では、シンプソンズやバットマン、エイリアンといったキャラクターをスティックにしている。でも、ボタンがひとつしかないのは、どういうことなのかな？　パッドも、かなりの種類が出回っていて、うるさいプレイヤーの好みにこたえているのが現状だ。



⬇ギョロ目のキャラが印象的なシンプソンズ・ジョイスティック。ボタンがひとつしかないから、ゲームは限られるだろうね。



⬆ゲーム・ジェニーは、設定変更を自由自在にできるアンチョコ周辺機器。邪道ではあるが、欲しい人には重宝だ。



⬆方向ボタンがタッチ感覚になったターボ360。やりやすさは好みの問題か。

驚異的な性能でせまる次世代ハード

今年になって発表された超目玉新ハードは、なんといってもパナソニックとエレクトロニックアーツが共同開発した『3DO』だ。グラフィック・アニメーション・システムとしては、現行のどのCD再生機よりも50倍もの画像処理能力を誇る。映像はまさにCGそのもの。それが手軽に家庭で楽しめるのは画期的なことだ。周辺機材としても、安価なMPEGのフルモーションビデオや、家庭用ビデオ編集機、音楽MIDIインターフェイスなども発売されるという。発売は9月頃、アメリカで$700ほどの価格になるそうだ。現段階ではソフトがほとんどないが、サードパーティのオファーは相当数きているらしい。気になるのはソフトのクオリティだけどね。

3DO





⬅大きさはメガCDぐらいでコンパクト。⬆画像処理は、最高で1秒間に6千4百万ピクセルを動かせる。これは16ビット機の64倍の処理能力だというから驚き。画像圧縮技術も優れている。まさに新世代ハード!!



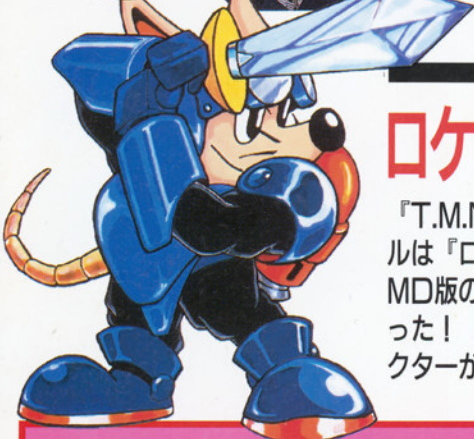
LASER ACTIVE

⬅こちらは日本でも発表されたパイオニア・レーザー・アクティブ。セガのソフトが遊べる。

コナミ新作第2弾決定!

ロケットナイト





■コナミ■発売日未定■価格未定■アクション■1人用■?

ロケットナイト「スパーク スター」誕生!

『T.M.N.T.』に続くコナミの新作が発表された。タイトルは『ロケットナイト アドベンチャーズ』、主人公にはMD版のオリジナルキャラクターが使用されることになった！ “スパーク スター”と名づけられたこのキャラクターが、画面狭しと大活躍することウケアイだ！



これがニューヒーロー“スパーク スター”だ

さすらいの無法者を気取ってるけど実は熱血の正義漢。粗忽な一面をもつお調子者。好物はリンゴで、高い所が苦手。これが、ニューヒーロー“スパーク スター”のキャラクターだ。ズミール族の戦災孤児だったスパークは、ロケットナイトの技を代々伝える一族の末裔〝ミフネ・サンジュウロウ〟に拾われ、ロケットナイトとして育てられた。剣の腕は、めっぽうたつぞ！

今は、10年前に師匠のミフネを殺した〝黒騎士〟を追って各地を放浪しながら、ロケットナイトの剣の修行を続けているんだ。

ロケットアタックで悪霊を打ち砕け!!

スパークといえば、やっぱりロケットナイトの技が最大の魅力だ！ 背中のジェットパック（ロケットナイトの証だ！）にパワーをためて、ジェット噴射を利用したさまざまな攻撃を繰り出すことができるんだ!! もちろん攻撃力は、通常攻撃よりも高いぞ！

●回転アタック

剣を正面に突き出し、その場で体ごと大回転！ 敵に囲まれたらこれで切り抜けよう。

●ジャンプアタック

ジャンプアタックには、真上に飛び上がって空中の敵をたたき落とす技と、斜め前方に飛んで巨大な敵などを攻撃する技がある。敵との戦いに応じて2つのジャンプアタックを使い分けることが、戦いを有利に進めるためのポイントになるぞ！

●ダッシュアタック

剣を腰だめに構えたまま、ロケットのジェット噴射で真横にダッシュする技。前方の敵を一網打尽にしたり、大きな敵の懐へ飛びこんで攻撃するときなどに繰り出す技だ！

●ロケットアタックを使いこなそう

ロケットアタックを攻撃に使うだけじゃ、一人前のロケットナイトとはいえない。壁や天井に向かってロケットアタックをすると、反動で逆方向に跳ね返る。これを上手に利用して移動することもできるんだ！

●まだある魅力いっぱいのアクション！

しっぽで木の枝や鉄棒にぶら下がって移動や攻撃をしたり、しっぽを使った水中移動、パワーアイテムを取って高速ロケット飛行など、ロケットアタック以外にもスパークのアクションは、まだまだあるぞ！

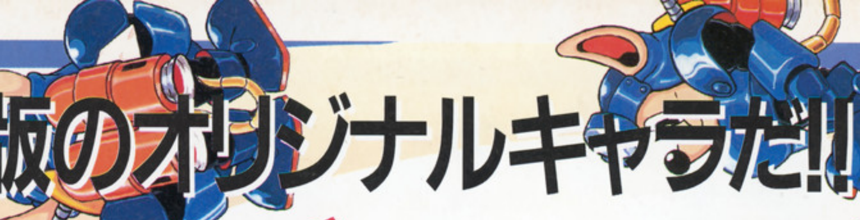


最初はこんなイメージだった

スパークのキャラクターが決まるまでには、下のイラストのようなイメージのスパークもいたぞ！



◀アメリカ人にウケそうなスパーク。結構、味があるキャラクターだよね。





メガドライブ版のオリジナルキャラだ!!

アドベンチャーズ



ちょこっとストーリー紹介だ!

剣と魔法の機械が共存する異世界〝エレホーン〟。そこはさまざまな種族が大小いくつもの国家を築き、互いに領土をめぐってしのぎを削る戦乱の世界でもあった。〝エレホーン〟のほぼ中央に位置するゼピュロス王国は、肥沃な土地にめぐまれ賢明な為政者によって治められていた。戦乱の時代にあって、平和と秩序を守り続けるこのゼピュロス王国には、古い歴史にまつわる伝説が残されている———。

かつて人々は神のみが使うこと許された〝禁断の火〟を盗み出し、地上に楽園を築き上げた。人々はこれに飽き足らず、自ら盗み出した守護神の神殿〝ビグスター〟を天空に打ち上げた。しかし、天空の神殿の主は邪神だった！　邪神が天空より撒き散らす毒気によって、地上にはかつてない災いが起こった。楽園は地獄と化し、もはや死滅の時を待つばかりと誰もが思ったとき、ひとりの騎士が天空へ駆け登りビグスターの門を封印した。この騎士こそ、ゼピュロス王国の祖エル・ゼピュロス大王である。大王がビグスター封印に使った鍵は、以後ゼピュロス聖王家に受け継がれていった。武者修行の旅を続けている成年騎士スパークスターは、養父の仇である〝黒騎士〟がゼピュロス王国にいるという噂を聞き、城下街の宿屋で情報を集めていた。そんなある日、近隣の新興軍事国家デボテンドス帝国が突如として侵略を開始。デボテンドス軍の影に〝黒騎士〟の存在を感じたスパークスターは、攻め落とされ、火の手の上がったゼピュロス城へと向かった!!

ついでにキャラも教えちゃう

●ゼピュロス王…ゼピュロス聖王家の末裔。寛大かつ公平な性格で人々に愛されている。

●シェリー姫…ゼピュロス王国のプリンセス。〝封印の鍵〟を受け継ぐ人物であるがため、帝国軍に連れ去られてしまう。

●黒騎士アクセル・ギア…邪悪な野望に燃える暗黒の騎士。現在はデブリゲス帝国の宰相。

●デブリゲス・デボチンドス帝王…ビクスターの力を開放するため〝封印の鍵〟を入手しようと策略する。悪霊の化身との噂。

イラストがないのが
残念だよー!!



⬇デブリゲス軍の精鋭〝ブタ戦車〟。鼻から弾を撃つというとんでもないヤツ。こんなのを相手にたったひとりで戦うのだ。

広報ギャル インタビュー

私、まだまだ結婚しません。



★プロフィール★
コナミ㈱広報宣伝室　早坂妙子
19××年東京都生まれ　BWHはヒミツ

——第２回目を迎えた広報ギャルインタビュー、今回のお客様は…
早坂　こんにちは！　早坂です。新作『ロケットナイトアドベンチャーズ』よろしくお願いしまーす!
——えーと、紹介が遅れました。お客様はコナミの早坂さんです。
早坂　今回は、メガドラ用のオリジナルキャラの発表も兼ねてるんです。名前は〝スパーク スター〟、呼ぶときはスパークの〝パ〟を強く発音してくださいね。

元気に、スパークと呼んでください。

——ス〝パ〟ークですか?
早坂　そう、ス〝パ〟ークです。今回の『ロケット…』はアクションゲームだけど、これからもいろいろなジャンルのゲームに、挑戦していきたいなあと思ってるんです。㊙MDさんでも、ジャンジャン紹介してくださいね♡
——何か、最近のお話しでも…
早坂　最近ですか?　風邪ひいちゃいました。お休みの日だったんで、開いてる病院がなくて…もう、だめかな…なんて思っちゃって。
——もう大丈夫なんですか?
早坂　お陰様でもう元気です。
——最後に例の噂について一言。
早坂　根も葉もない噂でーす。誰が流してるんですか?　まさか…
——インタビュー終わります。



➡いつも元気で素敵なコナミのお姉様♡

『ファイナルファイト』がついにMEGA-CDに登場だ!

■セガ■ 3月26日発売■8800円■アクション■ 1～2人用■









格闘アクションゲームの名作
『ファイナルファイト』が、
ついにメガCDで登場だ。
アーケード版のあのスゴイ迫力、
おもしろさはそのまま忠実に再現。
さらにメガCD版ならではの
オリジナル要素を加えた、
超ハイレベルな移植作なのだ!!

あの激闘が 再び始まる





2人同時プレイも可能な、まさに完全無欠の移植版だ!

『ファイナルファイトCD』では、アーケード版同様にガイ、コーディー、ハガーの3人がちゃんと使えるぞ。さらに、メガCDでも実現は難しいだろうと思われていた、2人同時プレイが可能になったのだ。しかも1人プレイ中に2P側が途中参加することも可能で、このあたり、アーケード版を彷彿とさせてくれる。

おまけにメガCD版では、オリジナルゲームのタイムアタックモードなんてものまで用意されているんだ。



⬅これが噂の2人同時プレイの写真だ!! ガイとコーディーが、一緒に戦っているのがわかるでしょ。



STORY【オリジナルのビジュアルシーンもタップリ!】

町は俺たちマッドギアの好きにさせてもらうぜ!!

またしても
さらわれちゃう
ジェシカちゃん
であった……。

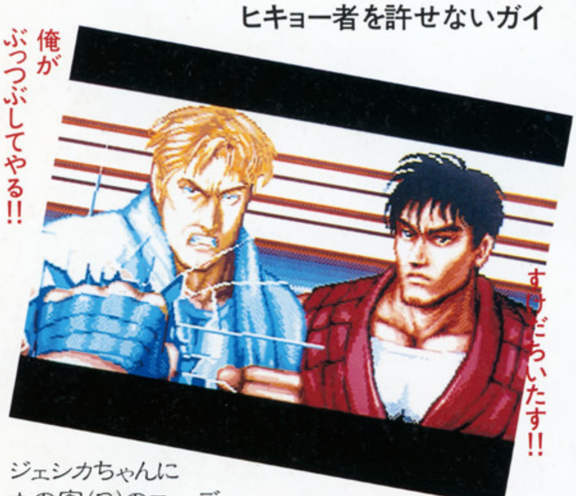


ハガー市長**怒**る!

ガイの、コーディーの、ハガーの声が聞ける!

ストーリー紹介のオープニングは、メガCD版オリジナルのビジュアル、音楽になった。しかも、CD-ROMの特性を生かして音声データが入ったんだ。これでナレーションやガイ、コーディー、ハガーたち登場人物の声が聞けるようになったぞ！　オープニングを見ているだけで『ファイナルファイトCD』の世界にどっぷりつかってしまえること間違いなしだ!!　さらにゲーム中の音楽もメガCD版のために新たにアレンジされたものが使われているぞ。

ヒキョー者を許せないガイ



ジェシカちゃんに
ホの字(?)のコーディー



⬆メトロシティは暴力集団マッドギアに支配されていた…。



⬆ハガー市長は、街を救おうと奴らを徹底的に取り締まった。



⬆追い詰められたマッドギアはハガーの１人娘ジェシカを誘拐。



⬆ある日執務中のハガーの元にマッドギアからの脅迫電話が…。



⬆「貴様ら～、ジェシカになにをした」…激怒するハガー！



⬆ジェシカ誘拐の知らせがコーディーたちの元にも届いた!!



MEGA F・L・A・S・H

Reserch by マッドギア

極秘

要注意人物



忍者



マーシャルアーツ



元プロレスラー

右に上げた３人は、元プロレスラーの市長ハガー、マーシャルアーツ使いのコーディー、忍者のガイといって、我々マッドギアに逆らおうとしている大バカやろうたちだ。先日、我々はヤツらの身上書を入手した。正義感があるだの、人情あるだの、ケンカが強そうだのとナニかと評判のいいヤツらだが、オレらマッドギアにとっちゃ目の上のタンコブってワケ。



GUY

ニンジャ・マスター

コーディーの親友。義理人情に厚く、不正が許せない正義感だ。その攻撃はすばやさが身上。また、身軽さを生かした、立体的な攻撃を得意とする。

３人の中では、一番人気がないと思われてたんだけど、一部に熱狂的なファンを持つ。ＳＦＣ版ではこいつのために新しいソフトが１本作られたほどだ！

パーソナルDATA

■Height 5,87ft
■Weight 158lb



⬆あの「卑怯極まりない、拙者も助太刀いたす」の名セリフが聞けるぞ。



⬆強烈な裏拳が炸裂！ ガイの忍者殺法では、まさに全身が武器となるのだ。



憎たらしいマッドギアの面々

メトロシティを支配する、マッドギアのヤツらも個性派ぞろいだ。アーケード版そのままに、あいかわらず憎たらしいヤツらがズラ〜リと揃ってるぞ。

スラム街のボス **ダムド**

⬅ステージ１のボスのくせに、ちょっとダメージを受けるとすぐ引っこんで、仲間を呼ぶ。



ガード魔
アクセル

⬆パンチをほとんどガードしてしまうやなヤツ。つかみ技でたおせ。



軽業師
ポイズン

⬆色っぽいからって、手加減は無用。実はコイツの正体はオカマなのだ。



突進野郎
G・オリバー

⬆突然、頭から突っこんでくる。それだけに気をつければただのザコ。



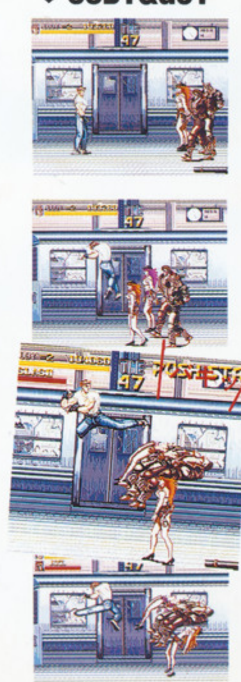
Mrヒップドロップ
アンドレJr

⬆体力が高くて、なかなかの強敵だ。特に連続技のヒップドロップが怖い。

必殺技 数々の技で叩きつぶせ

３人が持ってる必殺技は、蹴りとラリアートの違いはあるが回転して周囲の敵をなぎ払うっていう点では同じ。囲まれたときに役立つが、体力が減るのでムダづかいはやめよう。

⬇CODY&GUY



⬇HAGGAR





マーシャルアーツ使い

ジェシカの幼馴染みで恋人だ。現役のストリートファイターで、マーシャルアーツを使う。しかし、その技は生死の戦いのなかから得たもので、禁じ手なしの荒々しいケンカ殺法が中心だ。このゲームの主人公。３人の中では１番使いやすいので、初心者向きだろう。超個性派の２人に囲まれて、やや人気薄か？

CODY

パーソナルDATA

■Height 5,97ft
■Weight 187lb



⬆ジェシカがマッドギアに誘拐されたことを知り、怒りまくるコーディー。



⬆コーディーのマーシャルアーツは、ストリートファイト仕込みで実戦向きだ。



戦う熱血市長

正義感あふれる市長にして、ジェシカの父親。元プロレスラーで、その力は、いまだに衰えを知らないツワモノだ。ま、わかりやすくいっちゃうと、アン○ニオ猪○参議院議員のようなヤツなんだろうね。そういえば某人気ゲームのザン○エフは、こいつの弟子だという噂も…（実は本人だったりして）。

HAGGAR

パーソナルDATA

■Height 6,64ft
■Weight 297lb



⬆怒ると怖いが、普段は、平和と一人娘ジェシカを愛する熱血市長のハガー。



⬆引退後もトレーニングを欠かさないので技のキレはバツグン！　投げ技が得意。

得意技

ガイ、コーディー、ハガーの３人は必殺技のほかに得意技を持っているぞ。この技は、必殺技とちがって３人とも独特の攻撃方法。得意技を使いこなすことによって、３人の戦いかたも大きく変わってくるんだ。コーディーのナイフ攻撃や、ガイの三角跳びは、地形などによって使えるとき、使えないときがあるけどね。

CODY

⬇得意技はナイフ攻撃。ガイやハガーではナイフを持っても投げてしまうが、コーディーは、近くの敵の時には投げずに攻撃できる。



HAGGAR

⬇得意技はパイルドライバー。普通の投げ技よりも攻撃力が大きいので、敵をつかんだらすかさずジャンプしてパイルドライバーだ。

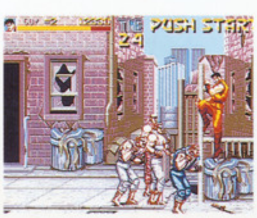


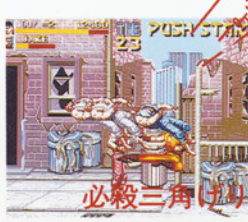


GUY

得意技は三角蹴り。壁などがあるところでしか使えない。敵に囲まれたときに脱出したり、遠くの敵を攻撃したりするのに使えるぞ。







ワザを競え得点を争えタイムアタックモード

２Ｐでも遊べるタイムアタックモードなら、短期決戦の爽快感をスッキリと味わえるのだ。じっくり攻略していくのもいいけれど、大ワザを使いこなせるようになったら、お次は時間との戦いだ。続々と襲いかかる敵と迫り来る時間の両方を敵に回して、新たな戦いが始まるのだ。



⬆タイムアタックモードの結果。２Ｐで争うのもおもしろい。

特製テレホンカード入り



白蘭愛歌

キミだけの"らんまワールド"が広がるフルアニメーションのデジタルコミックだ!!

■メサイヤ■４月上旬発売予定■8300円■アドベンチャー■１人用■

パンパカパーン！　らんまファンのみんな、お・ま・た・せ。いよいよデジタルコミック『らんま１／２』がMEGA-CDにフルアニメーションでドドーンと登場だ!! もっちろん、キャストも超豪華な顔ぶれで大満足！



こんなにきれいなアニメはMEGA-CDだからこそ

メサイヤのメガCD第一弾として登場した『らんま１／２ー白蘭愛歌ー』の魅力は、なんといってもシネマスコープサイズの大迫力グラフィックと、滑らかに動くキャラクターたち。そして、TVと同じ声優を起用したアニメそのまんまの臨場感だ。「あぁ、メガCDを買ってよかった」そんなキミの声が、聞こえてくるようだぞ。

ストーリーは、サスペンスタッチのMD版完全オリジナルシナリオ。キャラクターたちも、アニメに負けじと大活躍だ！　ゲームの内容は、ちょうど30分のTVアニメ３週分ぐらい。しかも、キミ自身が乱馬になれるんだから、「らんま１／２」の世界をおもいっきり楽しむことができるはずだ。



⬆謎の少女と、謎の男。どうやら、何かたくらんでいるみたいだぞ。



⬆やっぱこの２人はケンカばっかり。もっと素直になればいいのに。

すでにお馴染みの人気キャラが続々と登場!

１本のストーリーで、これだけ豪華なキャスティングっていうのは、アニメでも原作でもちょっと記憶にない。乱馬、あかねはもちろん、良牙、シャンプー、右京などのレギュラー陣がナント13人も登場!!　オリジナルキャラも魅力的だぞ。

早乙女乱馬



⬆無差別格闘早乙女流の武闘家。水をかけると女の子に変身する。

天道あかね



⬆乱馬が居候してる天道家の三女。乱馬とは親が決めた許嫁の関係。

白蘭愛歌

［声優キャスト］

●レギュラーキャラクター

早乙女乱馬……山口勝平
早乙女らんま…林原めぐみ
早乙女玄馬……緒方　賢
天道あかね……日高のりこ
天道なびき……高山みなみ
天道かすみ……井上喜久子
天道早雲………大林隆介
響　良牙………山寺宏一
シャンプー……佐久間レイ
コロン…………麻生美代子
ムース…………関　俊彦
久遠寺右京……鶴　ひろみ
九能帯刀………鈴置洋孝

●オリジナルキャラクター

南条ありさ……横山智佐
二重格人………池田秀一




予告編
らんま1/2
白蘭愛歌
デートしなさい〜!
えぃ!
えぃ!
え〜!?
ら、乱馬が男に戻れる!?
サスペンスタッチで迫るオリジナルシナリオ!
なびきが握る怪情報とは?
本当に男に戻れるんだろうな?
3000円…
プギー
新たなライバルが…
あかね…シャンプー…右京の三巴の果てに…
早乙女…乱馬…
ん?
乱馬を狙うナゾの少女の正体!?
噂の呪泉研究所で待つのは?
おまけ
怒りのあかね!3連発!!
あかねの怒りっぷりも健在。キャラの性格はそのまま生かされてるぞ。
この見目麗しい
お嬢様の名は南条ありさ
近日公開

MEGA F・L・A・S・H

力押しのアクションゲームなんてもう古い！ ロボットアクションの未来形

エクスランザ

■セガ■今春発売予定
■価格未定■アクション
■1人用■ 8M



こんな時代だから硬派にいけ！

ビジュアルシーンは派手だけど、ゲームはいまいち。そんな最近の風潮に、一石を投じるであろう硬派なアクションゲーム…それがこの『エクスランザ』だ。余分なビジュアルをはぶき、開発スタッフの全パワーをゲーム内容をより充実させるために使っているぞ！

しかし、難しいのを「売り」にしているのではない。より戦略的、そしてRPG的要素を盛りこんだ頭を使うアクションゲームをめざしたのだ。もちろん、128同時発色が可能というアクション部分のビジュアルは、ため息が出そうなほどのクオリティだ！

味方機を使って戦いを有利に進めろ！



➡通称アッパーと呼ばれているバイク型実験機。援護もしてくれる地上戦での力強い味方だ！



➡上空からキミの戦いを助けてくれる空母フォージ。空中戦からボス戦まで大活躍だぞ！

力押しで挑むと、このゲームの難易度はかなり高い。だが、ここで紹介する味方機を使いこなせば、戦いをずっと有利に進めることができる。特にRPGの宿屋に相当するのが、パワーによってシールドを回復してくれるコンバーターだ。この活用が、ゲーム攻略のポイントになるぞ！





⬅➡合体するとシールドを回復してくれるコンバーター。パワー不足だと効果がないので要注意！

超強力な武器オプション

8つの特殊武器を使って敵を蹴散らせ！

エクスランザには、8種類の武器オプションが装備できる。ステージに合わせて有効な武器を選択しよう。ここでは、すでに資料のある5つの武器について紹介する。



➡アッパーや空母と合体して特殊武器の変更を行う。このままの状態で、移動や攻撃も可能だ。

重装甲の敵でも一撃だぞ！

特殊武器はパワーの消耗が激しいが、敵キャラを一撃で葬り去る破壊力があるぞ。はずさないように、よく狙って撃つべし。



⬅大きな火球を敵に向かってぶつける武器オプションだー 飛行中だと狙いをつけるのが難しい。地上で狙って撃てー

画面中の敵キャラを一掃だ！



⬅2筋のビームを連射する使い勝手のいい武器。射線が徐々に広がって、後方の敵までやっつける。

激しい戦いが続くこのゲームでは、画面中が敵キャラでいっぱいになることも、よくあること。こんな時、敵キャラを一掃することができる武器オプションが便利だ！

ステージは臨場感あふれるリアルさだ！

激烈な戦闘が続く各ステージ。美しいグラフィックによる背景で、ゾクゾクする臨場感が楽しめる。もちろん、ただ美しいだけではない。ステージごとのストーリーに合わせて、さまざまなドラマが繰り広げられているのだ。

これらのステージをクリアするためには、ただコントローラーを上手に扱えるだけではダメだ。与えられた状況に合わせて作戦を練り、敵のスキをついたり、地形の特徴を利用したりして、戦いをより有利に進めることが重要だ！



⬆3D感覚いっぱいのステージ画面。まだ開発中だが、画面の奥から敵が現れて攻撃してくるのだ！

砲撃を受ける味方の要塞を守れ！　要塞面



➡背景にあるのは、敵からの砲撃を受けている味方の要塞だ。

このステージでは、敵のレーダーがたくさん飛来してくる。これを放っておくと、敵の攻撃がさらに激しくなるのだ。まず、レーダーをつぶしてから前進しよう。

敵キャラ



樹海の外でパワーを得ながら進め！　樹海面

光をパワーの源とするエクスランザは、光の届かない樹海の中では苦戦を強いられる。上空を飛んでいる敵戦闘機に気をつけながら、樹海の上でパワーを回復しろ！

敵キャラ

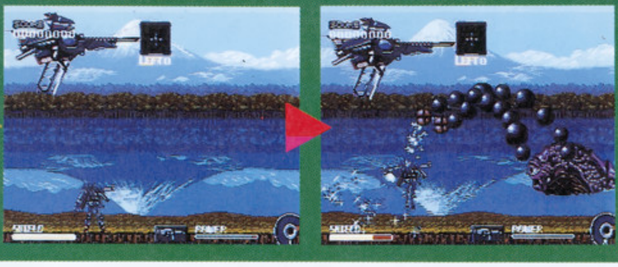




⬅樹海の上に出すぎると、高速で飛んでくる敵機にやられるぞ！

富士五湖に潜む巨大なボスを叩け！　富士五湖面

このステージでは、湖から現れるボスキャラと戦闘を行うことになる。不気味に伸びてくる触手から、光のようなものを出して攻撃してくるぞ！　上空の空母と合体して強力な特殊武器に装備をかえて戦うんだ！



暗闇に潜むトラップに用心しろ！　洞窟面



⬅洞窟の中では、暗くてパワーが回復できない。さまざまなトラップに対して十分な注意が必要だ！

このステージでのポイントは、パワーの回復につきる。洞窟内の天井の所々に、怪しい岩が突き出ている。この岩を破壊すると、天井から光が差しこむのだ。光をいっぱいに浴びてパワー全開だ！



敵の多彩な攻撃を抑えろ！

敵キャラの動きは、これまでのロボットアクションに比べ超高度。まともに向かっていっては、クリアが難しい。特殊武器を使って、敵の動きを封じてしまおう。



⬅広範囲に火球が広がる特殊武器。追いかけるように自機を進めれば、前方の敵から守ってくれるぞ！

省パワーの武器を使え！



⬅エクスランザには、金属製の鳥の形をした特殊武器がある。この鳥が、敵を迎撃に向かうのだ！

ほかの特殊武器はパワー消費が激しいが、金属製鳥型武器はパワー消費が少ない。パワー温存のため上手に活用しよう。また、敵に対して自動照準で向かっていくぞ！

うるさい敵を完全撃破だ！

どうしても敵が強くて抜けられない状況でも、超強力な特殊武器で打開することができる。しかし、それらの武器のほとんどは、膨大なパワーを必要とするぞ。



⬆自機のある画面に加え、次の画面の敵までも一掃する超強力砲。敵はわずかな破片を残すのみだ！



EAビクター ドトウの

第2弾 2月19日発売

メガドライブ用
ROMカートリッジ

標準小売価格
8,900円
(税別)



日本の甘口アクションゲームに食傷気味のあなたに送る、海外発の超辛口アクションゲーム、ここに登場！美麗なグラフィックの中、押し寄せる醜悪なモンスターをなぎ倒し、復活した古の邪神ドラクソスを倒すことができるか？



これがエリアの全体マップだ。行く手には無数の敵やトラップ、そして様々なボスキャラたちが待ち受ける。生きて帰れるか？



次から次へと押し寄せるモンスターの群れ。生き残るには、君の冷静な判断と磨き抜かれたテクニックがモノを言う。



ドラクソスの呪縛により、石像と化してしまった僧侶達を解放するのだ！ 解放された僧侶は天高く舞い上がり、敵にダメージを与える！

F22
インターセプター
INTERCEPTOR
ADVANCED TACTICAL FIGHTER

F22 インターセプター

米国次期主力戦闘機F22。その全てをポリゴンで余すところなく再現した、3Dフライトシミュレーションソフト。離陸、空中給油、着陸、爆撃。そして迫真のエアー・コンバット。さらに初心者から上級者まで、全てのプレイヤーをサポートする、多彩なコンフィグレーション機能を満載。音速の壁を越えて、今、君が大空のエースになる！

第1弾 2月12日発売

メガドライブ用
ROMカートリッジ

標準小売価格
8,900円
(税別)



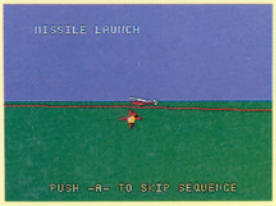
選べるキャンペーン（シナリオ）の種類は全部で6種類。また、ゲームの難易度も3段階の選択が可能。



広域レーダーと自機の状況確認画面。かなりダメージを受けている。早く任務を遂行して修理を受けなくては。



強烈なG(加速度)で、眼底に血液が押しつけられて起こるレッド・アウト。一秒を争う空中戦では、一瞬の隙が命取りになる！

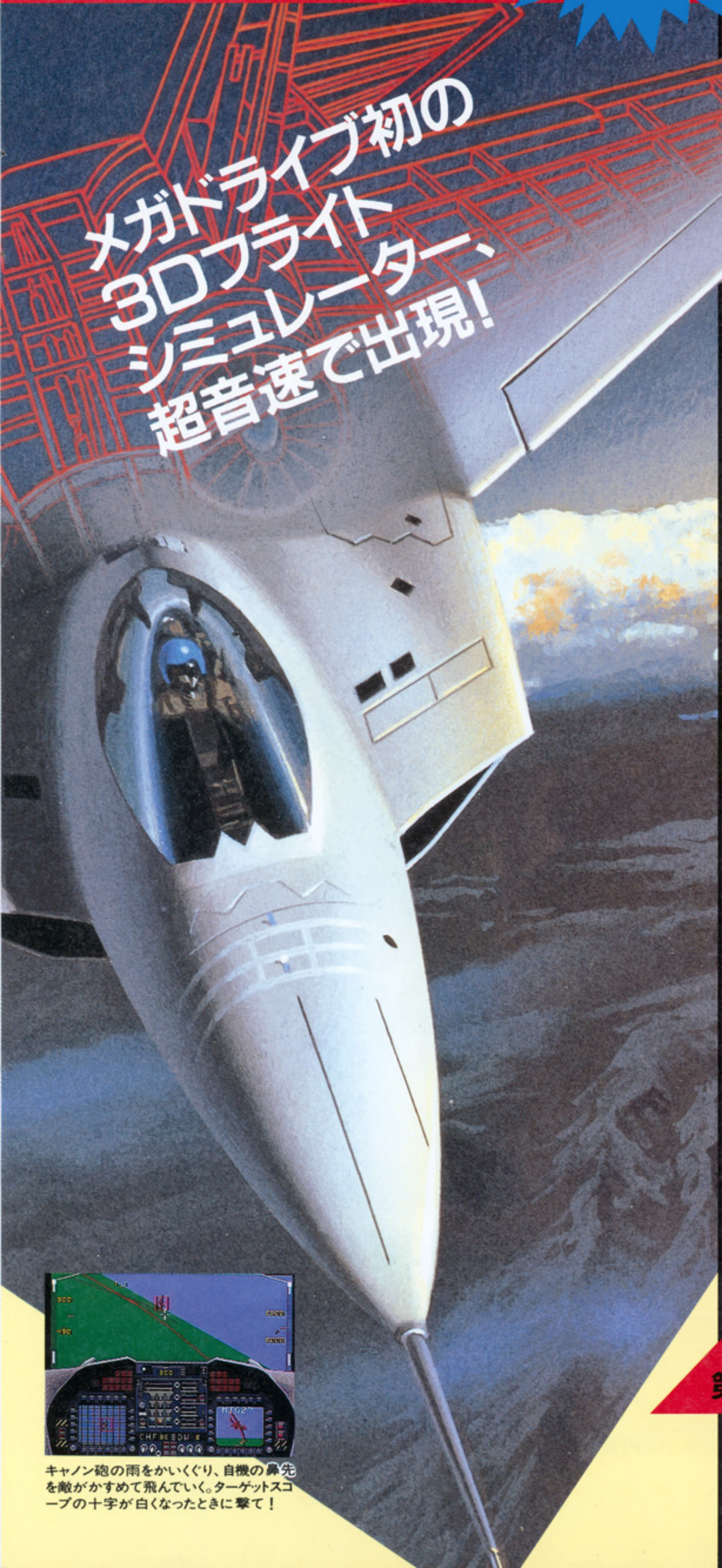


熱源追尾ミサイル発射！ ミサイルが敵に命中、撃墜するまでを、カメラは冷酷に捉える。敵の命はまさに風前の灯だ。

大攻勢!! "93年春 3タイトル一挙発売!

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼズがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェア自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

MEGA DRIVE



キャノン砲の雨をかいくぐり、自機の鼻先を敵がかすめて飛んでいく。ターゲットスコープの十字が白くなったときに撃て!



ゾウ!ゾウ!ゾウ! レスキュー大作戦

悪いサーカス団の団長につれ去られたお母さんと森の仲間たちを救い出すために、小象のロロ君が大活躍!ホンワカムードのかわいいビジュアルとはうらはらに、アクションゲームとしての歯ごたえは十分だぞ!

©1992 A VECTRODEAN



ジグソーパズル型の特徴的な全体マップ。各ステージをクリアする度に、少しづつマップが広がり、全体像が明らかになるぞ。



助けだした森の仲間たちは、それぞれが特殊能力を持っている。状況に応じて使い分けなくては、先に進めない場面もある。



さあ、この先はどうやって進もうか?ここはひとつ、壁を掘り崩すことのできるモグラの出番だ。これで先に進めるね。

標準小売価格
8,900円(税別)
メガドライブ用
ROMカートリッジ
第3弾　3月　発売

ELECTRONIC ARTS

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前 2-4-12
フルークス外苑

MEGA STORM

新作ソフト
マルチ解剖
メガ・ストーム

メガドライブの新作ソフト情報をお届けするメガ・ストーム。今回は『ダークウィザード』『アネット再び』を始めとする最新ソフト15本を徹底分析しているぞ！

大陸の覇権を賭けて戦う時が来た！

この『ダークウィザード』、発売が大幅に遅れたためにヤキモキしたヒトも多いだろう。現在、データ関係を全面的に改修することで、よりプレイしやすいゲームにしているのでもう少し待っていて欲しいな。さて今回は新たなデータによるゲームでMAP１の攻略をしてみるぞ。プレイの際の参考にしてチョーダイ！

これが王位継承者率いる精鋭部隊だ！

ペシャワールの皇子　**ウェンリーク９世**



➡神聖ペシャワールの王の息子。つまり、正当な王位継承者なのだ。父王の亡き後、正式に聖王軍を率いることになった。

今回の記事では４人の聖王のひとり、ウェンリーク９世でのプレイを紹介していくぞ。正当な王位継承者が率いる精鋭部隊は数こそ少ないものの、期待以上の働きをしてくれるぞ。この部隊に契約ユニットをうまくからめて、大陸の覇者をめざそう。



⬅聖王軍の主力は３人。特にこの騎士団長は頼りになるぞ。

これで最強

オススメ契約ユニットの数々

●ドラゴンパピー



➡序盤ではただのお荷物。だが、うまく成長すると無敵の強さを発揮するぞ。

●ケンタウルス



⬅序盤から結構役に立つ。足も速いし、間接攻撃もできる優等生だ。

●エルフ



➡魔法のスペシャリスト。魔法使いが欲しいなら、上手に育ててあげよう。

●ドワーフ



⬅屈強な戦士となる素質を秘めている。しっかり鍛えてあげよう。



［～蘇りし闇の魔導士～］

DARK WIZARD

■セガ■３月発売予定■6800円■シミュレーション■１人用■

MAP1での最良ルートを考察してみる！

ポイント1 クェンティン城～シャースターの町

敵軍の動きを見ながら行軍

それではMAP１での確実な進軍方法を紹介していこう。ゲーム開始直後は左に紹介したユニットを雇用・召喚しよう。各ユニットは１つずつあれば十分だ。戦力が整ったら行軍開始。その際、城の防備のため、サーペント等を最低２匹残こしておくこと！１ユニットだけでの単独行動は極力避けるのがポイント。

⬇ユニットとの契約は聖王が城の上にいる時のみ可能なのだ。





⬆足の速さを生かして飛んでくるセイレーン。主力で撃退しよう。



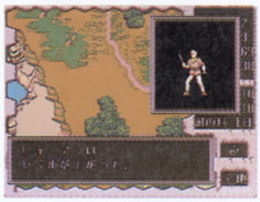
⬅シャースターの町付近で敵の遊撃隊と交戦。町の中にいればいつでも回復できるしね。

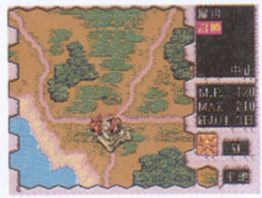
ポイント2 川越え～トゥーリスタ城

町を守備しつつ兵力の増強

シャースターの町を支配下においたら、ウェンリークを単独でトゥーリスタ城まで移動させよう。ウェンリークに城でユニットとの補給をさせ、残りの部隊は町を中心に守備陣形を取って敵部隊を迎撃するのだ。苦しい戦いになるけど、町で回復させながらの戦闘になるので経験値かせぎにはうってつけだぞ。

⬇トドメは弱いユニットで。そうすれば簡単にレベルアップ！





⬆ウェンリークは単独でこの城まで移動。すばやく兵力増強だ。



⬅町の付近に戦線をはり、敵スケルトンを撃退しよう。聖王軍3人衆が守りのカナメだぞ。

ポイント3 キャストの町～ノーマ城

敵城に向かって全軍出撃！

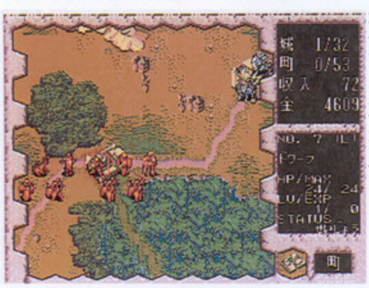
ウェンリークはユニットとの契約後、すばやく北上。沼地のキャスト、シムリーのふたつの町を支配下におこう。シャースターの守備隊は、ウェンリークが沼地にさしかかった頃合いに北上。シムリーの町で合流するのだ。敵将デスディーラーのいるノーマ城まではあと少しだが、行軍は常に慎重に行おう。敵は強いぞ。

⬇ユニットとの契約が終わったらウェンリークはすばやく北上。





⬆町に残してきた部隊もジリジリと敵城に向かわせるのだ。



⬅沼地の北にあるシムリーの町で、全ユニットを合流させよう。



⬅敵の守備兵と交戦。バーサーカーにはウェンリークをぶつけろ！



最後のツメもしっかりと!!

敵の守備兵、バーサーカーとプリースト、メイジを倒せば後はラクチン。ユニットを召喚できないように周囲を囲み、ウェンリークで攻撃だ。ただ、あまり甘く見過ぎると被害が増えるので攻める時はイッキにね。

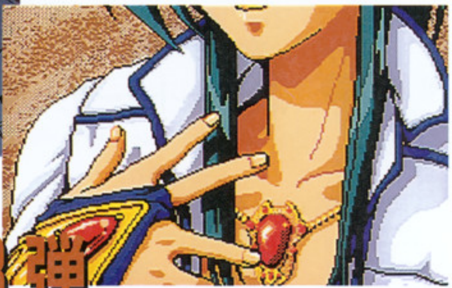


⬅城を守る兵がいなくなったらもうこっちのモンだ。オラオラッと攻撃してやろう。

新作ソフト マルチ解剖



アネットが主役に返り咲き!
アネット再び



⬆事件のカギをにぎるアネットのペンダント。これをめぐって、壮絶な闘いが始まるのだ！

ウルフ・チーム■2月26日発売■7800円■アクション■１人用

アーネスト・エバンスシリーズ第３弾

『エル・ヴィエント』、『アーネスト・エバンス』に続くシリーズ第３弾は、前作でわき役にまわってしまったアネットが、ふたたび主人公に返り咲いたアクションだ。今回のアネットは、ヨーロッパ大陸を舞台に、突然襲ってきた超近代兵装軍「ネグゼシス」と戦うのだ。今まで以上にアクション性能の向上がはかられていて、それはアネットの豊富な行動パターンを見れば納得。なんとその数、144パターン！　これはもう、３次元の奥行きを得たといえるよね。

さて、アネットが主役の座に返り咲いたといっても、大事なパートナーともいえるアーネストだって忘れるわけにはいかないぞ。だいじょうぶ、アーネストもビジュアルシーンでは、しっかり活躍してくれている。じつはアネットよりも、アーネストのほうが好きだーっ、という人は見逃さないようにね。



⬅ゲームを進めていくと登場する、謎の二面像。この不気味な像に、いったいどんな秘密があるのか……!?





⬇➡おなじみトレジャーハンター、アーネスト・エバンス(右)と、謎が深まるばかりの正体不明人間、ジークフリート(下)。

⬇宝物鑑定の依頼を受けて、パーム王国へと渡ったアネットとアーネスト。ふたりを待ち受けていたのは謎の組織とジークフリート！



⬆今回も、登場する人物たちはみんな謎の多そうなやつらだぞ。





お色気たっぷり

武器はサイコソードと5つの魔法

アネットが武器とするのは、サイコソードとよばれる剣と5種類の魔法だ。単純に剣で斬りつけるといった基本的な攻撃方法のほかにも、アネットはさまざまな技で敵を倒すことができるぞ。なかでも強力なのが、剣を使った4段攻撃。連続して斬りつけることによって、トレント・ストライク、ホライゾン・スラッシュ、ソニック・クロー、スクリュー・ストロークと、しだいに威力の大きい技へと変化していくのだ。うまく使いこなせば、こわいものなし！





⬆間合いの広い敵に対しては、ジャンプキックで飛びこんで攻撃すると効果的だ。



➡最大の攻撃力を誇る必殺技、サイクロンブレード！　だが、使いこなすのはむずかしい。



⬆4段階に技が変化していく。最後がいちばん強力だ。



➡ニークラッシュとはヒザ蹴りのこと。まず敵をつかんでから攻撃にはいる。3回までの連続攻撃が可能。この写真はヒットした瞬間だ！

⬆攻撃範囲が広く、敵の攻撃の間合いの外からも攻撃できる技、ダッシュキックだ。

画面全体に効果を発揮

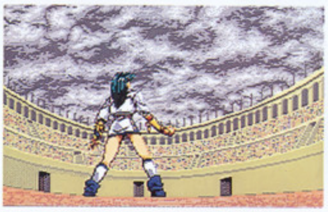
5種類すべての魔法が画面全体に効果を発揮することができるようになった。



➡派手な画面効果。そのバリエーションもじつに豊富なのだ。

ステージクリアするたびにビジュアルシーンが！

全9面で攻勢されるこのゲーム、ビジュアルシーンはいったいどこに？　なんとステージクリアするたびに、その凝ったグラフィックをみることができるのだ。つまり、アクションシーンもふくめて物語は進行していくというしくみ。つづきのビジュアルシーンがみたい、と思ったら、なんとしてもそのステージをクリアしなくちゃ、ということになる。全9面をクリアすれば、感動のエンディングが待っている！



➡2画面スクロールのビジュアルシーンが、随所におりこまれている。

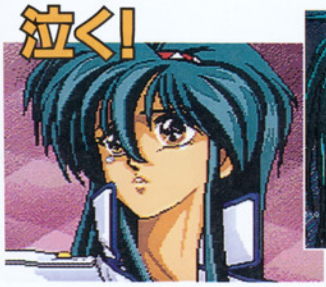








アネットだって







新作ソフト マルチ解剖 MEGA STORM

頼れるものは自分だけ…勇者の道はとにかく辛い!

邪神ドラクソス



迫りくる敵、そして時間との戦いだ!

悪しき神『邪神ドラクソス』に封印された僧侶たちを救い出し、この世界に再び光を取り戻せ！　プレイヤーは若き修行僧となり、単身〝ドラクソス〟に立ち向かうのだ。全4エリア、12ステージ、その中に封印された僧侶たち全員を開放しないとステージクリアはできない。しかも、ステージ内にはいくつかの〝門〟が置かれていて、ここの門番を倒すための〝ゴールドリング〟も手に入れなければならない。敵の攻撃も激しいが、パズル的な要素も強い辛口のアクションだ。



グズグズしているとタイムオーバーだっ!!



⬅⬇宝箱のアイテムも、むやみに取ると命取りになってしまう。

封印された僧侶を救出!!



石像を武器で攻撃し破壊すれば、封印を解くことができるのだ。しかし、石像の中にはニセ物も混じっていて、誤ってこれを攻撃すると、自分がダメージを受けてしまうので注意しよう。

呪いの歌で門番を倒せ!!



ゴールドリングを2つ集めると門番を倒す〝鍵〟になるぞ。これを、門番の台座にはめこみ、〝呪いの歌〟を奏でる（方向ボタンの上下左右でメロディを演奏）と門が開くのだ。

AREA 1 ガイコツの群れをかいくぐって進め



⬆ガイコツの群れは際限なく出現するぞ。

⬇炎の弾を吐くボス。しかし、動きは単純。



スタート直後から敵の攻撃が激しく、これから先の苦難を実感させられる。後半は足場ギリギリのジャンプが続く難所が待っている。

AREA 2 ノーマルの武器では太刀打ちできない!!

ザコ敵といえども、グンとパワーアップしている。ノーマルの武器では、とても一撃で倒すことはできない。特に空中の敵は強い!!

⬇空中から攻撃してくる手強い敵ども!!





⬆耐久力のあるボス。回りを囲む岩に注意。

AREA 3 ゴールドアーマーなしでのクリアは無理?!



⬆マップを覚えていないと進めない場所も…。

⬇強烈な炎が容赦なく襲いかかってくるのだ。



とにかく強く、続々と出現してくる敵ども。激しい攻撃の中を進む。敵からの攻撃を完全に回避することは、ほとんど不可能に近い。

アーマー　アーマーリングをひたすら集めろ！

敵を倒すと出現するアーマーリング。これを集めることによって（リングに重なってしゃがまないと拾えない）、主人公のアーマーがノーマル→シルバーアーマー→ゴールドアーマーへとレベルアップしていくぞ。シルバーアーマーは敵からの攻撃や、墜落などのダメージを半減してくれるし、なんと！　ゴールドアーマーは完全に防いでくれる。しかし、一定の枚数よりリングが減るとアーマーがレベルダウンしてしまうんだ。



➡倒した敵が出すアーマーリングをひたすら集める。最初のエリアで、アーマーをレベルアップしておこう！

33枚



シルバー

⬅33枚を越えるとシルバーアーマーに変身。エリア2ぐらいまでなら、このアーマーでも十分に闘えるのだ。

67枚

ゴールド！！



➡ダメージを完全に防いでくれるゴールドアーマー。後半戦では、このアーマーなしに生き抜くことは不可能。

秘策1　基本はしゃがみ攻撃

しゃがみながら攻撃すれば、ダメージをうけてもすぐにリングが拾える。アーマーのレベルダウンを防げる。



⬆コレがリング集めの基本だね。

アイテム　ただ取るだけではダメ　効果を考えて！

ステージ上には宝箱が出現する場所があり、これを攻撃すると中から、様々なアイテムが出てくるぞ。その中には体力回復や魔法使用のためのアイテムの他に、少し前のステージに戻されてしまう物や眠りについてしまう物（体力は回復する）もあるので注意しよう。



●バーニング●

⬅一定時間、キャラクターの回りに巨大な炎の弾が発生し周囲の敵を焼きつくす。ホーミング機能があり、あたえるダメージも大きい。

●リトルマン●



➡このアイテムを取ると、コンティニューが可能になり、ライフが1増える。重なってから、3回しゃがまないと取ることができない。

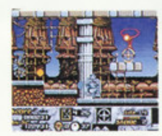


●ドクロ●

⬅取ると魔法（画面上の敵全体にダメージをあたえる）が使える。最高9個まで貯められ、アーマーのレベルによって威力が変わる。

秘策3　使いどころが肝心

ドクロ以外のアイテムは、取ると同時に使ってしまう。使用するタイミングをよく考えて！



⬆回復アイテムも使い方しだい。

武器　ボス戦までにパワーアップしておこう！

主人公が最初に装備しているのはナイフ。これをふくめ、武器は全部で6種類。同じ武器アイテムを取ると、3段階にパワーアップ。違う武器を取ると、攻撃力は通常に戻ってしまうのだ。



⬅ダガーもパワーアップすれば強力。



➡ブーメランはボス戦でも効果的だ。

秘策2　武器はひとつに決めるべし

使いやすい武器を決めたら、変えないこと。特にボス戦では、ノーマル武器は歯が立たない！



⬆武器を変えるのは危険！

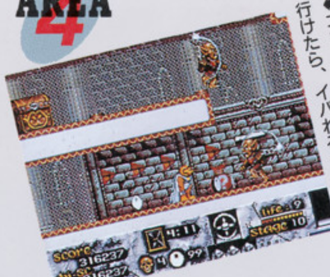
秘策4　ジャンプ中の攻撃を忘れるな

このゲームの敵キャラたちは、なかなかの意地悪ぞろい。ジャンプした後の着地点に待ち構えていることが多いので、ジャンプ中も攻撃をし続けておこう！



⬆着地前に、ジャマな敵をかたずけてしまうのだ。

AREA 4



⬅ココまで行けたら、イバれるぞー

長く苦しい旅……
キミは行き着けるか？

超秘策　ライフが満タンなら安心なのだ

⬇体力が満タンのとき、さらに回復するとライフが増える。



厳しいことだらけのこのゲームを、グングンと楽にするちょっとズル技！　アップルなどの体力回復のアイテムを取り、わざとタイムオーバーになると、ライフがドンドン増える。タイムオーバーは残機数に関係ないから最高値まで増やせるのだ！



G-LOC







■セガ■2月26日発売予定■6800円■シューティング■1人用■ 8M

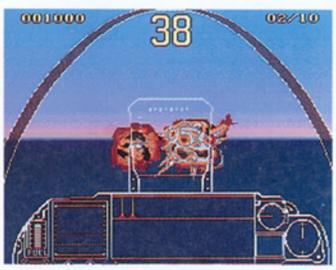
大空を舞い、生と死の狭を駆ける！

プレイヤー自体がグルリグルリと回転してしまう大型筐体R−360でプレイできることで有名な3Dシューティング。戦闘機のパイロットとなり、出現する敵機をガンガン撃ち落としていくのだ。そのスピード感たっぷりの3Dグラフィックと、緊迫感あふれる撃墜シーンは健在である。



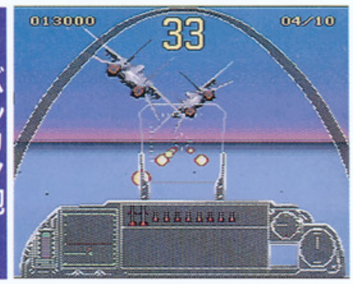
攻撃の基本となる武器はバルカン砲。正面にいる敵しか攻撃できないが、連続発射が可能で弾数も無限である。それに対し、照準をロックすれば永遠に敵を追いかける追尾ミサイルも装備されている。ただしこれは数に限りがあるので無駄撃ちはできない。

また、戦闘機のアフターバーナーを点火することで、通常以上のスピードで飛ぶこともできる。これらの特徴を把握したら、いざ出撃だ！



◀戦闘機を駆り、敵機を撃つ。我が持つは鋼の翼。目指すは勝利。生と死の狭を、いざ駆け抜けん。

バルカン砲



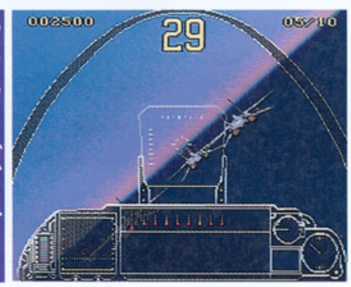
◀正面に向けてババババッ、と弾を発射。基本中の基本攻撃である。

追尾ミサイル



◀煙を吐いて敵機を追いかけていく。もう、誰も逃げられない……。

アフターバーナー



◀写真だとわかりづらいけど、猛烈に加速している。びゅうんー

作戦会議室では……

ステージごとに、デモシーンとして作戦会議室の風景か描かれる。ここで今後のミッション（作戦）の地図が紹介されるのだ。海か、陸か、はたまた谷か。その先の状態を知った上で戦闘にのぞめば、戦いにより熱中できるだろう。グッド・ラック！

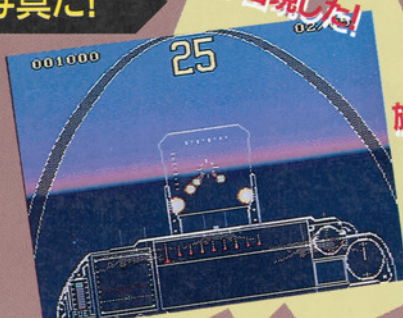


◀地図を前に作戦を練る人々。しかしそんなことはどうでもいい。戦闘は、現場に出てからが勝負ー

戦闘シーンの連続写真だ!

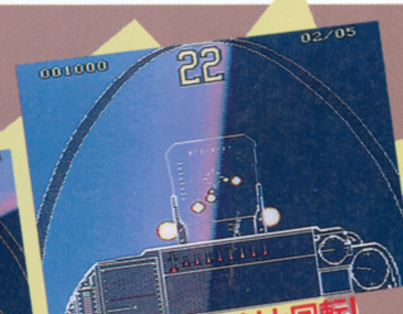
この3D飛行シーンの迫力を知るためには、連続写真を見てもらうしかない。うしろへうしろへと流れていく風景。出現する敵機。旋回しながらバルカン砲を撃ち、撃墜していくその迫力を想像してほしい。ホンマの戦争は嫌だけど、ゲームのなかで迫力を楽しむのはいいことなのだよ。

敵が出現した！



旋回しつつ攻撃だ





そのままグルリと回転！

つぎつぎに訪れる戦いの場面！

ゲームはいくつかのミッションが合わさってひとつのステージになっている。それぞれのミッションで、規定時間内に規定数の敵機を撃墜すれば次のミッションに進めるのだ。もちろん先に進むほど規定は厳しくなっていくぞ。



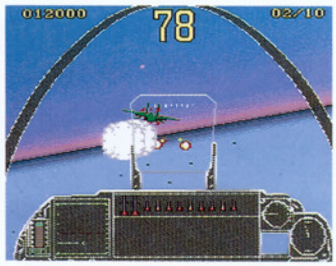
▶直訳すると「5機撃墜せよ」。これらの指令をまっとうすればミッションクリアだ。



◀時間オーバーになってしまうとこの画面に。時間制限はけっこうキビシイので注意しとくれ。

海上にて

戦闘機の操縦席から見たアングルで、戦闘するミッション。旋回すると風景がグルリと360度回転してしまうこともあり、もっともスリリングなミッションである。調子に乗ってグルングルンまわってばかりいると、なかなか照準が定まらないので、やや難しいだろうね。



◀旋回すると水平線が傾く。パイロットの視線で描かれているわけですね。わかります？

陸上にて

戦闘機をややうしろから見たアングルで展開するミッション。旋回しても地平線の位置はかわらず、ただ戦闘機がグルリとまわってしまう。（海上のミッションとの違いがわかるかな？）操縦はやや簡単なのだが、敵機が自分の戦闘機の裏側に隠れて見えなくなる場合があり、ちょっと戸惑うかもしれない。



◀旋回しても地平線は傾かずに、自分の戦闘機が傾くのだ。操作感覚が微妙に違うのである。

谷間にて

陸上のミッションと同じく、戦闘機のうしろから見たアングルで行われる。ただし左右に切り立った崖があり、ぶつかると爆破炎上してしまうのだ。また、攻撃目標は敵機ではなく、地上にある高射砲になる。その攻撃を避けながら、爆破していこう。追尾ミサイルを活用しないと苦しい戦いになる。



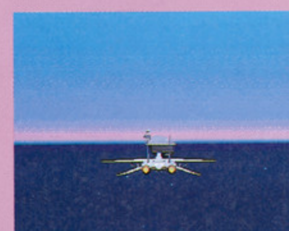
◀両脇の崖がクセモノ。ちょっと旋回するだけで激突してしまう。難しいぜ、ホントに。

最後は空母へのランディング

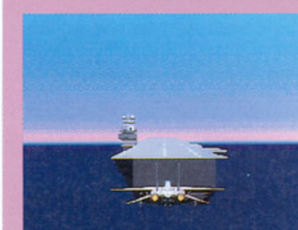
いくつかのミッションを終え、ひとつのステージが終了すると、最後に空母へと着艦することになる。左右に旋回しながら着艦位置を調整し、きれいなランディングを決めよう。こんなところで失敗したら、今までの苦労が水の泡だ。こうして無事に空母に降り立つと、ボーナス得点がもらえる。そして、次なる戦いへと出発するのだ。



◀翼よ、あれが空母の灯だ。遠くに見える空母に向かって体勢を立てなおしていけ。

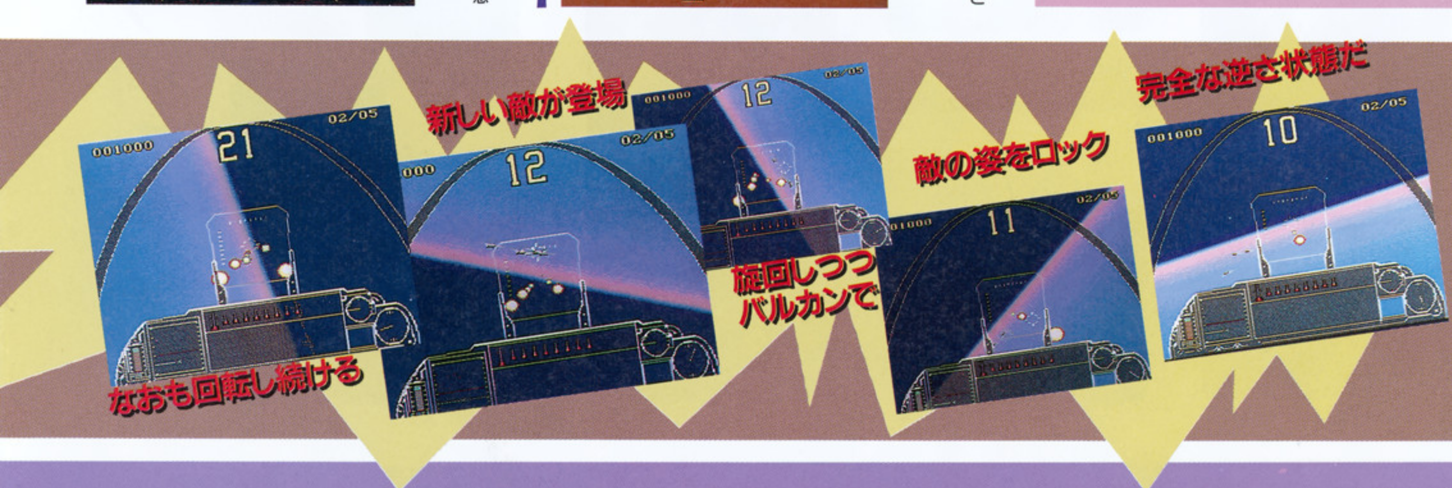


▶空母が近づいてきた。このあたりでジタバタ旋回しても、もう遅いのだ。



◀そして着艦。これでようやくステージ終了ボーナスがもらえる。ふう、長かったぜ。

TOUCH!
DOWN



新作ソフト マルチ解剖

J.LEAGUE CHAMPION SOCCER



■小学館プロダクション　ゲームアーツ■２月26日発売■7800円■スポーツ■８人プレイ可■4M

あのカズがジーコがラモちゃんが

グラウンド狭しと走り回る!!

今年５月に幕を開けるＪリーグ。そしてこの２月にゲームアーツから発売されるのが、その名も『Ｊリーグ　チャンピオン　サッカー』だ。ナントこのゲームに登場する選手はすべて実名。しかもそれぞれのキャラクターの能力が、実際の選手の特徴に合わせて設定されてるってのがイイのだ。今やプロ野球選手を超える（?）人気のスタープレイヤーたちを、キミの意思で動かすことができるってわけ。こりゃたまらん。



モードはエキジビションとリーグ戦から選べるゾ

モードは、練習&対戦用の〝エキジビション〟と、全10チームで戦いを繰り広げる〝Ｊリーグ〟の２つ。〝エキジビション〟は、対戦チームを自由に選べたり、友達と対戦できるってとこがミソ。

〝Ｊリーグ〟は、友達同士８人で、自分のチームを決めてのリーグ戦ができるってとこがウリだ。ただ、８人も参加できるとなると、だれがどのチームでやるか、もめちゃいそうだねー。



相手を選べる
エキジビション



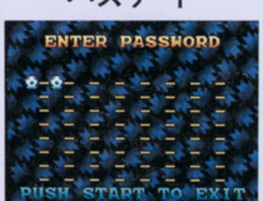
⬆１人でやるか対戦するかを決定。



⬆１人なら対戦チームも決定可だ。



ゲームの続きができる
パスワード



⬆パスワードでリーグ戦の続きも。

８人まで参加できる
Ｊ．リーグ



⬆何人でリーグ戦を競うかを決定。



⬆自分のチームをそれぞれで決定。

フォーメーションや設定も自由に変えられるのだ

フォーメーションは、攻撃型、防御型、万能型などから選べる。オプション画面を使えば、難易度や、試合時間なども変更できるぞ。



⬅オプションで難易度や試合時間を変更できる。



➡さらに音楽や効果音、操作の変更までできる。



⬆チームにあったフォーメーションを。

日本のスーパースターが集まるJリーグの10チームだ!!

Jリーグで勝利をモノにするには、まず、この10チームの戦力を分析することがその近道。初代チャンピオンの行方は？



鹿島アントラーズ

攻撃サッカーが魅力。ドリブル、シュート力に抜きんでたジーコにボールが渡ればスゴイ力を発揮。



読売ヴェルディ

カズ、ラモス、武田、北沢といった、スタープレイヤーが目白押しの最強チーム。初心者に最適。



浦和レッズ

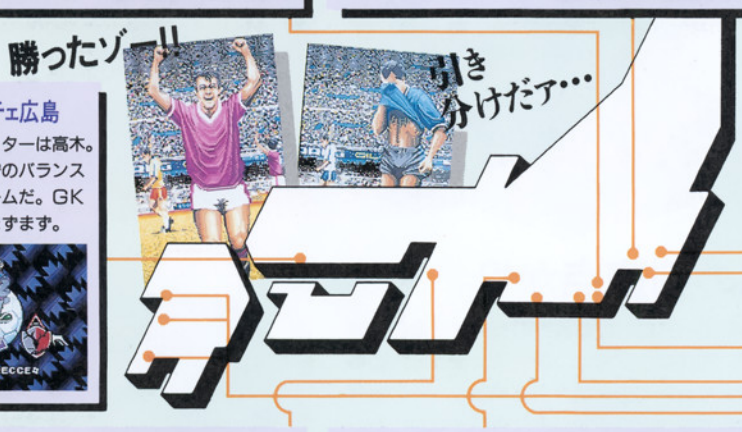
抜群のスピードを持つ福田がゲームメーカー。攻守ともに、チームレベルはかなり高い。



ジェフ市原

守備力はまずまず。ただ、攻撃の要になる、スタープレイヤーが見当たらない。強さは平均的。





サンフレッチェ広島

ポイントゲッターは高木。全体的に攻守のバランスがとれたチームだ。GKの防御力もまずまず。



横浜マリノス

井原はアジアでトップのDF。GKの松永も日本代表の守護神。守りにおいては10チーム中最強だ。



ＡＳフリューゲルス

ディフェンス陣の、スライディング能力は秀逸。ただ、シュート力のある選手が少ないのが寂しい。



ガンバ大阪

オフェンス陣のドリブル、シュート力は、平均してかなり高い。攻撃主体のチームといえそう。



名古屋グランパス

リネカーのシュート力、ジョルジーニョのドリブルは最高レベル。GKの防御力もかなり高い。



清水エスパルス

堀池は、守りの達人。DFとしては、Jリーグ屈指だ。攻撃は、トニーニョを中心に攻めたい。



相手チームをヒーヒーいわす、必勝テクを身につけよう!!

Tec.1

相手チームからボールを奪うなら、スライディングがベストだ。マーカーのついた選手（プレイヤーが動かせる自チームの選手）をボールをキープしている選手のそばまで走らせ、タイミングよくBボタンを押せばOK。



スライディング＝Ⓑボタン



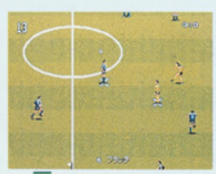
Tec.2

相手陣地にうまく攻めこむには、パスワークが重要。短距離を素早く抜きたいときにはAボタン、相手の頭上を越えてパスを回したいときにはBボタンと、使い分けるといいだろう。



味方が近いとき＝Ⓐボタン





味方が遠いとき＝Ⓑボタン



Tec.3

シュートはCボタン。だけど、ゴールラインが見えないうちから蹴ってもまず入らない。ラインぎりぎりまでいってキーパーを引きつけてから、クイックモーションで逆サイドを狙おう。







シュート＝Ⓒボタン

MEGA STORM 新作ソフト マルチ解剖

このゲームは特撮ヒーローアドベンチャーの域を超えた人間ドラマだ!!

A-RANK

サンダー



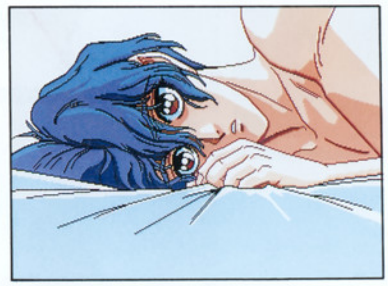


■RIOT■2月下旬発売予定■7800円■アドベンチャー■

これが運命ならあまりに悲しすぎる…。

この最新作はLIPシステムの到達点か!?

「魔法の少女シルキーリップ」で好評を博したLIPシステムの第2弾が、このゲーム。リップの時にはまだまだ不満の残るところがあったこのシステムも、本作ではかなり改善されている。具体的には、移動システムが移動コマンドの導入によってスムーズになり、戦闘システム自体に意味が出てきた、など。しかし、何といっても会話モードにおける音声の充実が一番の特筆点だ。前作リップでは、開発スケジュールの都合もあり音声での会話が中途半端で、その音質も決して聞きとりやすいとは言いがたかった。その点、本作では、会話はすべて音声、音質もグーだ。これでやっと、誰にでもすすめられる作品になったような感じだ。



⬅数々の苦境を乗りこえ、やっと完成されたシステムになった。

とりあえず、登場人物は知っておいてください。

主人公:乱 由鷹



このゲームの主役。年齢23歳。元城西大学の生化学者。天才的頭脳と超人的肉体をもつ。両親とは4年前に飛行機事故により死別。同僚東峰夏彦と共にパーティーに出席した後、タクシーで帰宅途中、秘密結社「ブルズ・アイ」によって誘拐される。そして、Aランクのカスタムクリーチャー「サンダー」の改造手術を受けるが失敗し記憶喪失になる。それ故、自分の名前さえもわからない状態にある。変身する際のかけ声は、「閃光」。

時代乱九郎



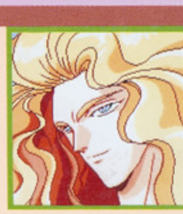
秘密結社「ブルズ・アイ」首長。元学生運動家であり、卓越した弁舌能力と驚異的行動力で瞬く間に組織の中心的存在になった経験をもつ。長い年月を経て、改造人間こそが理想的国民であるとして「ブルズ・アイ」を創立。日本政府の転覆をはかる。

得乱めぐる



天涯孤独の浮浪少女。由鷹の家に空き巣に入ったときに、彼と出会う。その後、由鷹と行動を共にするようになるが、迷惑がられている。少年のように見えるが、実は9歳の女の子。また、特殊なカンがはたらく。自称「サンダーの相棒」。

ファイブ



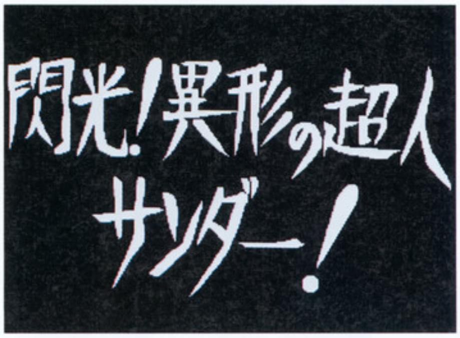
「ブルズ・アイ」幹部。時代に「異なる力」を提供した人物でありその正体は謎に包まれている。改造人間ではないが、その戦闘力はサンダー以上。ちなみに「ブルズ・アイ」組織内において組織名を始め改造人間の名称がすべて英語なのは、彼の発案故である。

是玖斗陽子



政府の「ブルズ・アイ」調査機関「人造生体調査班」是玖斗隊隊長。1年前「ブルズ・アイ」の改造人間によって瀕死の重傷を負い、サイボーグ手術により蘇る。「サンダー」抹殺の任務を受けるが、戦いを通じて共感し、後にサンダーのよき理解者となる。

LIPシステム第2弾の実力を誌上で再現しますっ!!



第1話（前半）

「ここはいったい何処だ…俺はいったい!!」。主人公は手術台の上で謎の声を聴いて目覚めた。どうやら、俺は何かの手術を受けたようだ。とにかくここの責任者に会わなければならないだろう。責任者の名は時代乱九郎。彼の話を聞いて俺は愕然とした。俺は怪物に改造されてしまったようだ…。何はともあれここから逃げ出す方法を考えた方がよさそうだ。



➡気がつくと、俺は手術台の上に乗せられていた。周りにいるのは医者なのか化学者なのか!! 俺はなぜここにいるんだ!?



➡怪物に変身した！こいつら、何でこんな高度な技術を持っているんだ!! 俺にもこいつと同じことをしたというのか!?



⬅何がなんだかわからないが、ここはひとつ人間と話してみた方がよさそうだ。ここの責任者はいったい誰だ!?



⬅国家を変えてみせるだと、そんなことできるわけないじゃないかーわかった、ドッキリカメラだな!! カメラは何処だ!?



➡こ、この声…俺が夢の中で聞いたあの声だ。貴様ら、俺にいったい何をしたというんだ!! 生体改造手術だと!?



➡こんなところにいたら何をされるかわかったもんじゃない。とにかくここから逃げ出すことを考えるのが先決だ。

ここはどこだ!?

な、何があったんだ…



俺はいったい!?

この体はどういうことだ!?

第1話（後半）

部屋を出た俺は、基地内の出口を求めて歩いてみた。地上に出るための出口を発見したが見張りがいて入ることができない。途中、彼らの訓練にも遭遇した。弱いものは殺される。それがここの掟らしい。やはり、見張りを倒してでも逃げよう。やった、見張りがいない！　さいわい出港予定の船もある。船内、敵…罠。こんな怪物に俺が勝てるわけがない。その時、俺の体の中に激しい電流が走った…。



➡さっきまでいた見張りはいったいどこへ行ったんだ。罠かもしれないけど、他に逃げ口もなさそうだし…。



⬅タイミングよく船が出港しようとしている。こいつに乗って逃げよう。それにしてもタイミングがよすぎるような気が…。







⬅基地内での女の子の俺に対する評判は良さそうだ。いや、これも罠かもしれない。



➡やはり罠だった…。俺の命もここまでか。な、何だ、体が、電流が…！ 気が付くと俺は敵を倒していたのだった…。

サンダーは認めたくなかった。
異形の姿となり
人殺しを実行した自分自身を…
だが、これが、これから先、
彼が辿ることになる
地獄道の第一歩であった…
サンダーの戦いは
ここから始まる!!

新作ソフト MEGA STORM マルチ解剖

ゾウ! ゾウ! ゾウ!

レスキュー大作戦

仲間たちを救出するぞ!

■EAビクター■3月12日発売■8900円■アクション■1人用■ 4M

森の平和を守れるのはゾウ君だけ!



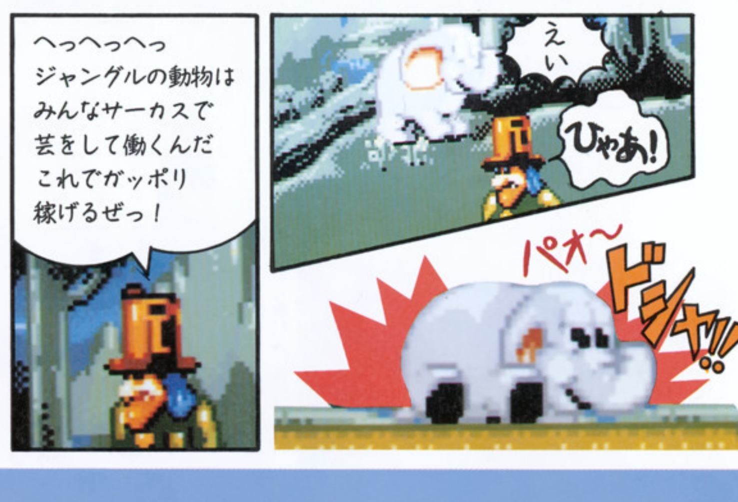
やりこむごとに楽しくなるぞ!!

主人公はゾウ。その他の登場キャラクターは、ウサギやリスやビーバー…とにかくかわいいグラフィックだけど、その見た目にダマされちゃいけない！アクションゲームとしては、かなり辛口な作りになってるぞ!! きわどいジャンプのタイミングや、ステージごとのキャラクターの使い分けなど、楽しみどころがいっぱいのゲームなのだ。



⬅敵はジャンプして踏みつけろー

⬅アイテムを取ると特殊攻撃も可能。







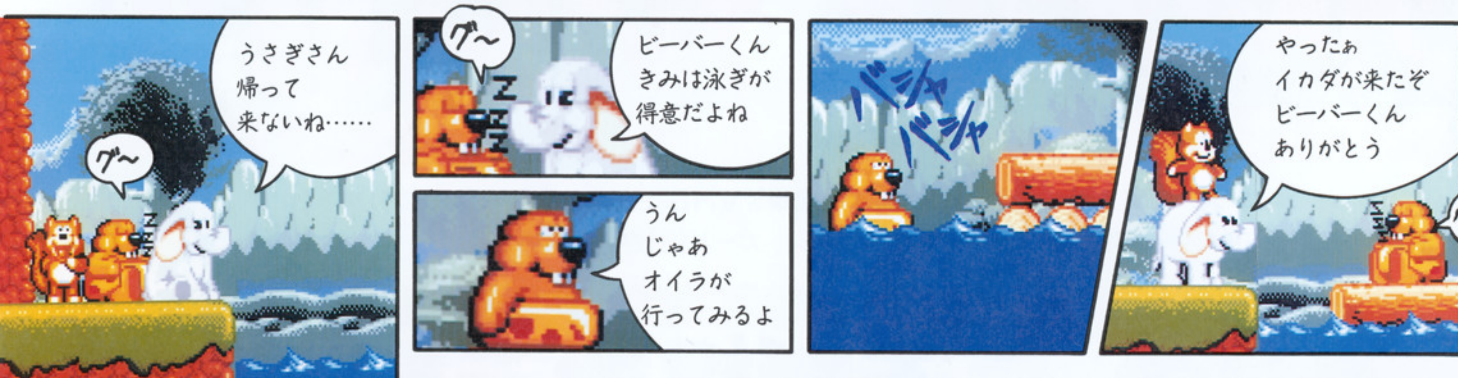
隠れステージがいっぱい

高い木の上や崖の途中の横道などなど、思いがけない場所に攻撃用のアイテムや、得点などがたくさん隠されているぞ。また、ジグソーパズルのピースのような形のマップを取れば、そのステージをクリアしなくても、先の面に進めるようになるんだ。



⬆ステージのあちこちに、アイテムや得点が隠れてる。





野性の掟はキビしいのだ!!

救出した仲間たちはゾウの後ろにズラリとならぶ。川をジャンプしながら渡っていくときは、ゾウだけがギリギリでジャンプすると仲間が水に落っこちることもあるよ。それから、ゾウの上に仲間を積み重ねているときも、木の枝などに引っかかった仲間は置き去りにされちゃうから注意してね！



⬆地形にあわせて隊形を変えながら進んでいく。



⬆せっかく助けた仲間だから、大切にしてあげて。



KADOKAWA VIDEO

1万秒の戦うファンタジー! 角川アニメ

NEO英雄伝説

'92夏 ファン熱狂の劇場版アニメ

いよいよビデオ発売!!

イラスト原画:神村幸子、菊池通隆

©麻宮騎亜/田中芳樹/角川書店/日本ビクター
パイオニアLDC/ソニー・ミュージックエンタテインメント/ムービック



サイレントメビウス2
SILENT MÖBIUS THE MOTION PICTURE

'93.1.14 ON SALE



アルスラーン戦記II

'93.1.21 ON SALE

劇場予告編付 ノートリミング・ビスタサイズ全長版(ビデオ用編集)/VHS/STEREO/Hi-Fi/60分/カラー 価格各9,800円(税込)※2作品それぞれ特典として、ポストカード(6枚組)が付きます。

アルスラーン戦記II
予約者キャラクター
ウォッチをプレゼント!!



サイレントメビウス外伝

幕末闇婦始末記
ばくまつあんぶしまつき

'93.4.22 ON SALE



◀卑弥香津美役の松井菜桜子

STEREO/Hi-Fi/60分/カラー 価格7,800円(税込)

★「サイレントメビウス」の声優陣、松井菜桜子、本多知恵子、岡本麻弥が時代劇の実写版外伝に登場。江戸時代、幕末の日本に侵入するバテレン妖術使いと戦う香津美達闇婦の活躍。菊池通隆の脚本を「地球防衛少年イコちゃん」の河崎実監督がついにビデオ化!矢尾一樹の坂本龍馬、森次晃嗣の勝海舟とゲスト続々登場。サイレント・ファン必見!!

'93.春発売予定 第1部のカセットブックと新録音の特別ドラマを豪華ブックケースに完全CD収録

アルスラーン戦記 スペシャルCDパッケージ

●詳細は次号広告欄にて発表

ファン待望の愛蔵品

角川書店

新作ソフト マルチ解剖 MEGA STORM

英国生まれの耽美派アクション

GODS ゴッズ





■PCMコンプリート■3月下旬発売予定■8800円■アクション■1人用■8M

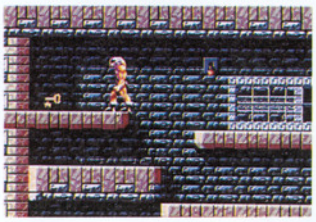
男はハダカでパズルする

STORY

神々がまだ、人間とともに地上で生活していたころの古代都市を舞台に物語は展開する。ある日、神々の住む聖なる神殿が、4柱の悪神たちによって略奪された。邪悪なモンスターをあやつる悪神たちは、その後も次々と略奪を繰りかえし、支配を都市、寺院、迷宮、地下都市へと広げていったのである。都市は次々と悪神の手におち、モンスターに支配され、生活を追われた人々の殺りくが始まった。「この世も終わりか…」ついに神も人間たちの最期を予感しつつ、民衆を集め呼びかけた。〝悪神たちを倒し、聖なる神殿を奪い返した者には、永遠の命を授けよう……〟。そして1人の勇敢な男が立ち上がった。その名をヘラクレス。世界の平和を取りもどし、永遠の命〝GODS〟を得るために戦いを挑んだ！

ゲームの進め方

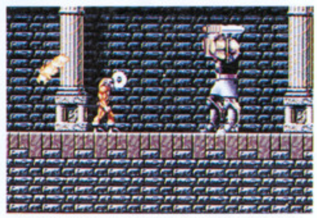
このメイド・イン・イングランドなアクションゲーム『ゴッズ』は、略奪された都市、寺院、迷宮、地下都市に分かれたレベル（ステージ）をすべてクリアし、解放するのが目的。途中にはもちろん敵モンスターがワンサカ出てくるし、何よりもたくさんのトラップ（わな）やしかけがある。鍛えぬかれたヘラクレスの裸の肉体でモンスターを制し、研ぎ澄まされた頭脳を駆使してトラップをくぐりぬけていくのだ。また各レベルの終わりには手強い悪神（ボス）も待ちかまえている。このゲーム内容には独特な美学があって、「耽美派アクションゲーム」なんていいたくなるのだ。



⬇各トラップのクリアには鍵が必要だ。このゲームのパズル的側面だね。



⬆さまざまな武器を使いこなすヘラクレス。使い分けも重要なテクニック。



⬆各レベルの最後にたちはだかる悪神。アクションゲームならではのシーンだ。

男の小道具

神々しくマッチョなヘラクレスも、悪神たちのひざ元では丸腰というわけにはいかぬ。ひとり地上に平和を取りもどすことを課せられた男には、後もどりは許されない。そんな男を支える、アイテムがたくさんある。時代を超えた逸品ばかりだ。

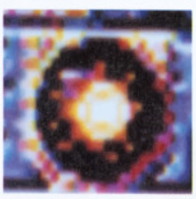
●アイテム

フード

⬇剛健ヘラクレスとて体力には限りがある。失った体力を補うにはこれ。



爆弾



⬆敵やトラップに投げつけ、爆発させて吹っ飛ばす暴力的なアイテム。

シールド



⬅一定時間不死身（攻撃を受けてもダメージにならない）になる天下の逸品。

ワイドショット



⬅武器の発射角が広がる。遠距離への攻撃に便利。

●武器

ナイフ



➡武器の中ではいちばんベーシック（＝非力）なもの。方向ボタンで飛ぶ方向を変えられる。

メース



⬅一部のブロックを破壊することのできる唯一の武器。不可欠なトラップも出てくるぞ。

ファイヤーボール



➡これも飛び道具。通常の武器（ナイフやシュリケンなど）と併用することができる。

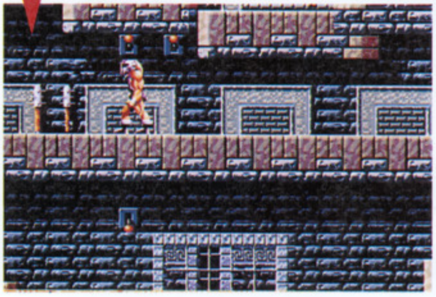
男のケース・スタディ5

ルー・フェリグノに負けるな!!

ゲーム中頻発するトラップに、キミはどこまで冷静に対処できるか？　ではキミがどれほどの勇気と判断力をもっているかを試そう。設問のすぐ下に答えはあるが、自力で解答を出してみてくれ。どれも、この2ページで紹介したアイテム類とヒントを使えばクリアできるはずだ。

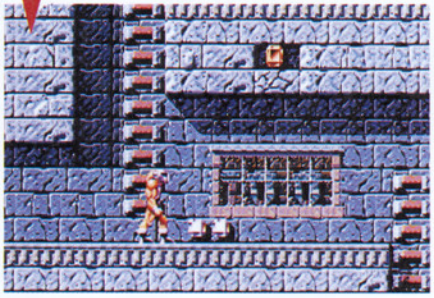


1 画面の左端に見えるトラップを越えたい…



床からニョキニョキ上下する、トゲつきの棒。無理して越えようとして突っこもうものなら即死だ。さらにジャンプできる空間も頭上にはない。ここはひとつ冷静に、壁についているレバーを動かしてみよう。トラップは床にもぐりこみ、スンナリ通れるようになる。これは基本だ。

2 壁に埋もれた宝石を手に入れたいのだが…



壁にズッポリ埋まっている宝石。しかもヘラクレスのはるか頭上だ。ここは宝石のまわりをよーく見回してみよう。すると真下のブロックが、このページ右下でも紹介した、撃てば崩れるブロックになっている。答えは簡単、メースでブロックを破壊すればよいということになる。

3 はるか頭上の鍵。なんなくせしめるには



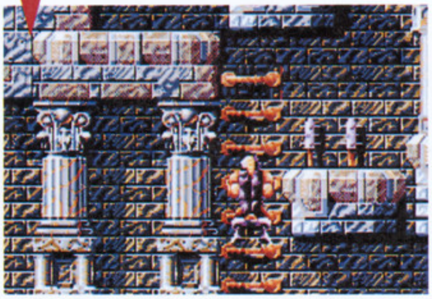
続いても頭上ものだが、進んでいくには不可欠なはずの鍵が、あんなに意地悪いところに置かれている。「キッタネエ」などと地団駄ふむのは男らしくないぞ。先ほどのケースが解けたならこちらもOK、やはりメースでもって鍵をのせているブロックを壊せばいいのだ。

4 行く手をはばむトラップ。君はどう乗り越える？ その1



写真が少々見にくいかもしれないが、ハシゴの右にある、例のトゲトゲをどう越えるかという問題だ。1問めにそっくりだが、今度は壁にレバーなぞついていない。もちろん飛び越えたりもできない。ここはシールドを用い、全身不死身状態になって突っこむのが妥当。

5 行く手をはばむトラップ。君はどう乗り越える？ その2



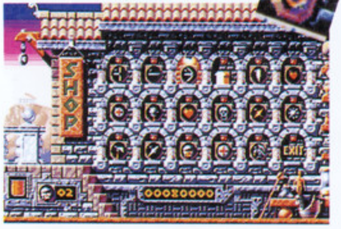
同様のケース。最後は、ハシゴの下にあるトラップの対処。ケース4のやり方で突っこんでも、シールドは一定時間しか効果がないし狭い空間だからお勧めできない。となるとここは爆弾の出番。勢いよく投げつけ、トラップごとさわやかに吹っ飛ばしてしまおう。

…SHOP



アイテムは途中で拾うほか、各レベル途中にも用意されている。拾うアイテムの中に、ショップの商標というのがあり、これがあれば買い物ができる。





古代都市はレバーだらけ

各レベルのいたるところにレバーが取りつけられている。おもにドアやトラップの前にあって、動かすとドアが開閉したり、トラップが出たり消えたりする。時には動かすと、モンスターがぞくぞくあらわれる危険なレバーもあるので注意だ。どのレバーを動かして進んでいくのかは、結局覚えるしかないようだ。



⬆これはトラップの直前についているレバー。動かすとトラップが床下に消えていく。



⬆これは動かすとモンスターがワラワラ出てくるイヤなレバーだ。このへんは覚えるしかない。

この迷宮でよく見かけるトラップの数々



⬅メースで撃つと壊せるブロック。色違いもある。



➡トラップの前にレバーが2つ。それぞれどう働くのだろう。

行く先々には他にもたくさんのトラップがある。レバーにも、複数ついていてそれぞれ違う働きをするものがあったり、ブロックにも撃つと壊せるものがあったりする。このあたり頭に入れておくと男らしい。

新作ソフト MEGA STORM マルチ解剖









メガロマニア

MEGALOMANIA™

■CSK総合研究所■発売日未定■価格未定■シミュレーション■１人用■ 8M

4人の神による大地の奪い合い

誕生間もない、ある惑星。まだ文明を待たない４つの種族が存在した。この惑星を支配する神となるために、このうちのひとつの種族を繰り、他の種族を絶滅させることがゲームの目的である。

しかし、ただ戦うだけではない。ゲームのなかで、種族は進化していくのだ。最初は石によって行われていた戦争はやがて槍、弓、大砲、プロペラ戦闘機、ジェット戦闘機、ミサイル、そして核爆弾を使っての戦いへと変貌していく。ただ戦いにおもむくだけではなく、技術を進歩させ、文明を発達させることでパワーアップしていくという、いままでにないタイプのストラテジィ・ゲームなのである。

ゲームはリアルタイム。素早く適格な指示により、武器の開発、資源の採掘、建物の建築などに人数をふりわけ、おなじ時代に生きる他の種族を滅ぼしていこう。各シナリオは短いので、少しずつプレイするのもOK。ヨーロッパを中心に絶大な人気を得たこのゲームがついに日本に上陸した！



⬅新しく生まれた世界の覇権を巡り、4人の権力者が戦いを始める。勝利者は神としてあがめられよう。

音声メッセージがとても親切なの

場面場面に合わせて的確なメッセージが流れるのも特徴のひとつ。「城が倒れる！」「この領地はもらった！」など、いくつものメッセージが準備されている。メッセージを参考にプレイすれば、ゲームがぐっと楽になるのだ。



⬅敵が城に攻め込んできた。「城が倒れる」と声がする。

人口を増やして



⬆放っておくと人口が増える。何もしないでいることも、重要な戦術だ。

装備を高めて



⬆武器防具を開発する。最初は時間がかかるが、これで技術力がアップ。

いざ、戦いのとき!



⬆ある程度の武器が開発できたら、戦いにおもむく。勝利はすぐそこに。

そして勝利が!



⬅敵陣地に兵を送り込む。敵を全滅させれば勝利となる。がんばれ。

誰を選んでプレイするか?

この惑星には４つの種族がいて、それぞれの種族を支配する権力者がいる。それぞれの能力、戦略などは微妙に違うのだ。さて、キミはどの人物で世界を支配してみるのかな？



SCRLET

声：冬馬由美

惑星国家アンタレスの王女。あらゆる戦闘に情熱を燃やす誇り高き女性だ。唯一の女性であり、類い希な美貌を持つ。



CAESAR

声：堀川亮

連邦国家ワイラーの若き指導者。慎重な性格で、国家運営の能力に長けている。ときどき大胆な作戦に出ることも。



OBERON

声：大森章督

銀河一の頭脳集団オベロンズの主宰。状況判断に優れ、綿密な作戦も彼の前では無力。変則的な戦略を得意とする。



MADCAP

声：銀河万丈

軍事惑星マードックの総帥。戦闘経験が豊富で、戦術では右に出るものはない。確実性を重んじる完璧主義者である。



戦術シミュレーション＋技術力＝斬新な楽しさ

まず最初に領地を決めて、城を建てる。そして他の場所にある敵の城を潰し、その地域の敵を全滅させればゲームオーバーである。……と、ここまでは普通のシミュレーションゲームと同じなのだが、そこに「技術力」という概念が入ったことで、ゲームの中身がガラリと変わった。

たとえば武器を製造する。すると技術力が上がる。それによってより強い武器が、より速く作れるようになる。これは資源の発掘にも影響し、より速く、より大量の資源が発掘できるようになるのだ（技術があっても資源がないと、武器は作れないのである）。このゲームにおいては、技術の進歩＝文明の発達、という公式が成り立っているのである。こうして文明を発達させ、種族を進化させながら、同時に敵種族を絶滅に追い込んでいくのだ。もちろん他種族も、同じように文明を発達させている。文明の発達と戦闘。このふたつのバランスを取ることが、いままでにない面白さなのだ。



⬅兵に指示して戦闘するという戦術シミュレーション的要素もバッチリ。そこに「技術」がプラスされているのだ。

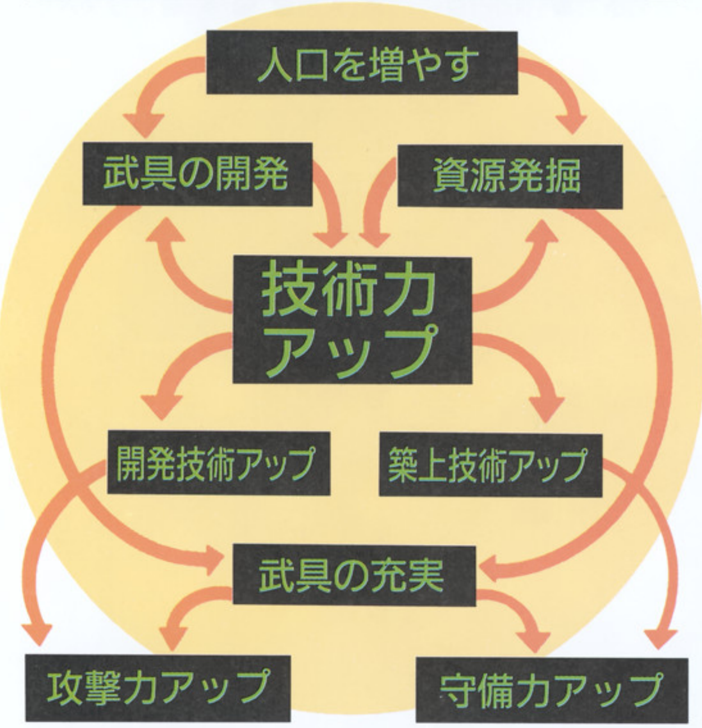
入力はすべてアイコンで

種族への指示はすべてアイコンで行う。それぞれのアイコンをクリックすると、それが何を意味しているのかメッセージが出るので初心者でもOKだ。



⬅画面左にあるのがアイコン。クリックするとアイコンの意味が説明される。

ゲーム進行の簡略図解チャート





⬅城だけでなく採掘所を建築したりして、文明を進化させる。

建物が育っていく姿を見よ



同盟・裏切り、そして戦いの日々

ひとつの地域で３人以上が戦っているときは、他の種族と同盟を結ぶことができる。もちろん同盟を破棄させれることもある。さまざまな駆け引きの末に、勝利を奪うのである。



⬅同盟を組むことも可能。ただし裏切られることもしばしば。

そして時代は巡る…

ゲームは複数のEPOCH（エポック＝時代）から成り立っている。ひとつの時代には３つの島があり、それぞれの島で他種族を全滅させると次の時代へと進むことができるのだ。最初の時代では、石器時代から戦闘がスタートするのだが、時代が進むにつれて、戦闘スタート時点から、ある程度の文明を持っていることになり、より高度な戦術が必要となってくるのである。いきなり戦闘機で戦い始めるような時代もいずれは出てくるぞ。



⬆最初は石器時代からのスタートとなるが、次第に城などが豪華になっていく。文明が進歩しているのだ。



⬇戦闘機が飛んでいるのがわかるだろうか？ これは近代戦。高度な戦術が要求されるぞ。



⬆あげくの果てにはジェット機が飛び交う戦闘も始まる。さらには禁断の核ミサイルさえ登場する。怖い…。

新作ソフト マルチ解剖 MEGA STORM

都市の地下深くきらめく戦慄の瞳…



EYE OF THE BEHOLDER
アイ・オブ・ザ・ビホルダー

■ポニーキャニオン■7月発売予定■5800円■RPG■1人用■ ■マウス対応

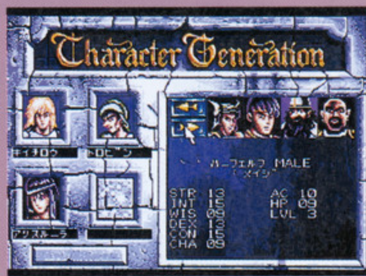


全国AD&Dファンのみんな！お待たせ!! ついに『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』が、マウス対応でメガドライブに移植されるぞ。TSR社の人気ファンタジーRPG『AD&Dフォーゴットンレルムシリーズ』を原作に、リアルタイムアクションの3Dダンジョン型RPGという、緊張感いっぱいのゲームシステムが楽しめるぞ！

仲間たち
PARTY

冒険を成功させるためには、信頼できる仲間たちを集めることが大切だ。ゲームの最初では4人のパーティを組むことができる。キャラクタのシステムはAD&Dと一緒だから、よくバランスを考えてパーティを編成しよう。戦士、盗賊、僧侶、魔法使いの基本クラス4人がおすすめだ。

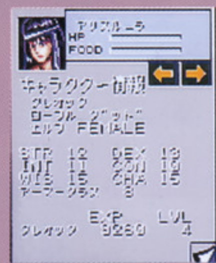
成長は遅いが、回復呪文を使える戦士のパラディンや両手で剣を扱えるレンジャーなどの上級クラス、複数のクラスを同時にもつマルチクラスを仲間にすることもできるぞ。



◀キャラクタの顔は、用意されたビジュアルの中から好きなものが選べるぞ。



➡装備画面。四角の中に、アイテムをひとつだけ装備することができる。



◀キャラクタ画面。キャラクタに関するすべての情報が表示されている。

頼もしい仲間を集めてダンジョンに挑戦しよう！ 宝はもう目の前だ!!



初体験！ リアルタイムで迫る超強力なモンスターたちがパーティの行く手を阻む!!

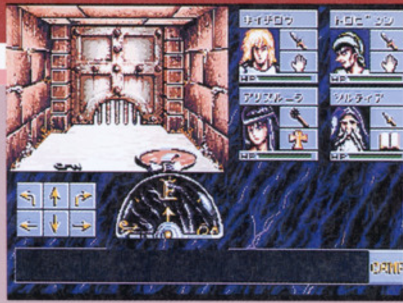
探索
ADVENTURING

マウスを使ってダンジョンのスミまで探るべし!

AD&Dでの冒険の醍醐味とくれば、何といっても宝探しだ！

ダンジョンの奥深くには、さまざまなアイテムが隠されている。目についたものは、とりあえず手にとってみよう。冒険の強力な手助けになるかもしれない。そのアイテムにマウスの矢印を合わせてボタンを押せば、そのアイテムを拾うことができるぞ。

扉の鍵を使ったり、レバーやスイッチを操作するのもマウスならクリックするだけでOK。また、怪しそうな壁をマウスで調べれば、いきなり隠し部屋や隠しだなの宝物を見つけることもできるぞ。



⬅ダンジョン内を進むときは画面左下の矢印で。方向に注意!



⬆ダンジョンの中では、さまざまな仕掛けが冒険者たちを待ち構えている。探索を進めるためには、どれひとつ避けては通れないぞ！

キャンプ
CAMP

ただひたすらに前へ進むだけでは、冒険の目的を果たすのは難しい。体力が減ったり、唱えられる魔法の数がなくなったりした時は、無理をせずキャンプをしよう。

キャンプでは、休息の他に、記憶したい呪文を選んだり、スペルブックに新しい呪文を書きこんだりすることができるぞ。



⬅キャンプをする時は、画面右下のCAMPと記された部分に矢印を合わせてクリックしよう！



➡データのセーブや表示画面の変更等も、キャンプ中に行う。こまめなセーブは大切だ！

賢い冒険者なら、休息と準備は忘れないぞ!

戦闘
COMBAT

リアルタイム戦闘だからできることは何でもやる!

リアルタイムアクションの戦闘は、敵が見えた時点から始まっていると言える。戦闘時に選択可能な行動は、これまでのゲームには無いほどバリエーションに富んでいる。正々堂々と真正面から戦いを挑んでもいいし、自信がなければ逃げてもいいぞ！



モンスターがあらわれた!!

そら逃げろ～!


➡敵が強い場合なら、まずバックステップで間をとれ!


➡パーティが戦えない状態の時は、無理せず逃げだそう～!

剣で戦え!


➡前衛の戦士は、手に装備した武器で戦うことができる。


⬅手にした武器を、敵に投げつけることもできるぞ！

魔法で形勢逆転だ!!


⬅これが魔法の呪文を唱える時に必要なスペルブック(左)や十字架(右)などのアイテムだ。



魔法が炸裂～!!





WOLFCHILD

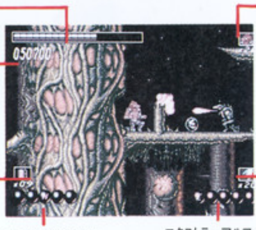
■ビクター音楽産業■3月発売予定
■8800円■アクション■1人用■

あなたも狼に変わりますか？

英国の会社が制作したこの作品は、AMIGAからの移植だ。美麗なグラフィックと、しっかりしたアクションを思う存分楽しもう！

満月だからといって狼男になれるわけではない。

画面解説

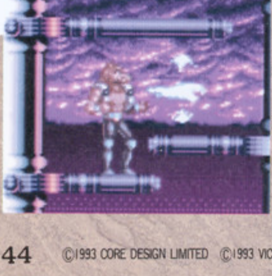


最近にきて、国内での海外製ゲームの発売が目立つようになってきた。海外製ゲームといえば操作性にちょっとしたクセがあったり、グラフィックが独特だったりと、日本の市場では受け入れられにくいところがあった。にもかかわらず発売が頻繁になってきたのは、それらを超えたところにある、ゲームとしての本質的な楽しさが認められてきたからだろう。この『ウルフチャイルド』も、アイテムをとって狼男に変身するシステムや、ステージに合わせた武器の設定など、かなり期待できそうな内容なのだ。



WEAPON

ベーシック



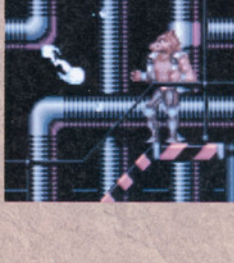
⬅水平に飛ぶ炎の玉。狼男に変身すると、この武器が使える。

デュアルショット



⬅水平に飛んで行く火の玉。連射することができて便利。

アークショット



⬅弧を描いて飛んで行く火の玉。斜め下にいる敵を倒すときに威力を発揮する。

フラマー

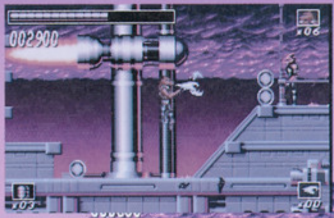


⬅水平に飛ぶ。接触すると硬い壁などの絶対に壊れないもの以外は全て破壊する。

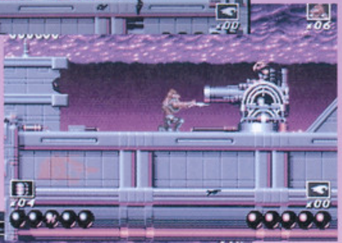
捕われの身となった父を救い出せ!



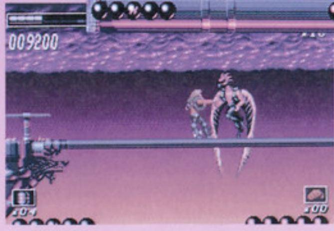
このゲームのストーリーは…主人公ソウルの父カル・モロウが国際テロ組織キメラによって誘拐される。彼は生物学者で新たな生命体を研究中だった。ソウルは父の研究結果を自ら操作し、父を救出すべく敵の飛行帆船へ乗りこんだ。



⬅生命力ボーナスを取って、狼に変身するのだー



➡この砲台はダメージ覚悟で近づいて連射で破壊する。



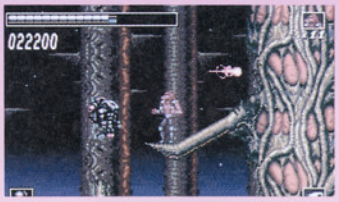
⬅敵基地に向かう飛行帆船の甲板にテレポートー狼に変身しなくては…。



⬅ボス。体に触れても当り判定がないので、近づいて連打。



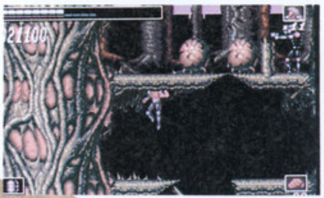
ここは敵本拠地に通じる広大なジャングル。敵の攻撃が、ますます激しくなってくる。このステージから武器アイテムが登場するので、うまく使いこなすように。ちなみにこのステージ、ボスはいないので悪しからず。



⬅敵の攻撃パターンをつかみ、こちらの武器を選択して戦闘するように。



➡手前の足場は、トラップになっている。前方の足場へ素早く飛び乗れ！



⬅腐りかけた枝があるので、うまくジャンプして切り抜けること。

アイテムとって



無敵状態っす

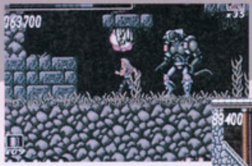
イギリス王室も納得のオープニングデモ



オオー、何とアメリカンなセンスなんだ！しかし、勘違いしてはいけない。これはブリティッシュなセンスなのだ!! 白人の趣味の良さは天下一品だぜ。

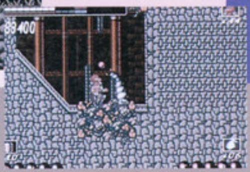
STAGE3以降は!?

STAGE3



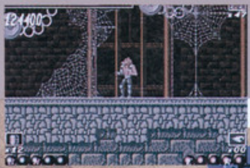
⬅ステージ2の後半的ステージ。ご覧のようなボスがいて楽しめる。

STAGE4



➡古代寺院の中には巨大昆虫がウヨウヨ。トラップの多さには頭がイタイ。

STAGE5



⬅トラップもさることながら、広大なマップがキミを悩ますだろう。

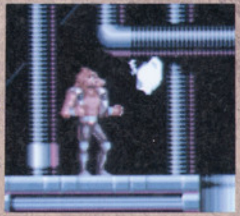
INTRODUCTION

ホーマー



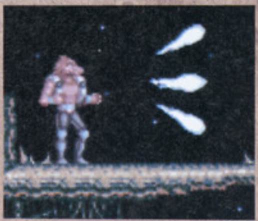
⬅ホーミングする火の玉。敵を倒した後でも新しい敵を求めてさまよう賢い奴。

プラズマボール



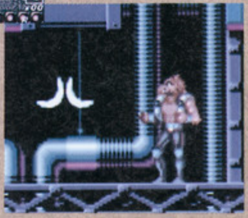
⬅障害物にぶつかるまで、ゆっくりとジグザクに飛行する。少々マヌーな武器。

スリーウェイ



⬅3つに分裂する火の玉。障害物に当たると消える。

ブーマー



⬅周囲を飛び回り、敵にダメージを与える。後半ステージにて登場。



DEVASTATOR
デバステイター

ウルフ・チーム■3月12日発売予定■価格未定■アクション■

メディアミックスな展開をくり広げる話題のゲーム

OVA、コミック、音楽CDなど、メディアミックスな展開をくり広げている『デバステイター』。ゲームでの登場を心待ちにしていた人も多いだろう。その期待にこたえて、OVA版の設定や世界観をそのまま使用したアクションゲーム『デバステイター』が、ついに登場したのだ。しかも、メガCDの特性をフルに活用したリアルな演出や、迫力あるきれいなビジュアルシーンがたっぷり詰まっている、期待どおりの出きばえだ。

ゲームの内容のほうも、ジャンプと攻撃を使ってステージクリアしていくアクションステージと、強制スクロールのシューティングステージの両方が楽しめる、スピード感あふれた構成。OVAの雰囲気を重視しながらも、しっかりとしたアクションゲームにしあがっているのだ。









大量のアニメパターン!

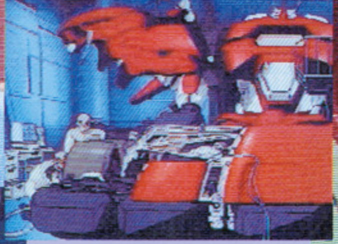


派手な演出の数々!

ここでもおさかんなビジュアルシーン



OVAから取りこんだ画像をそのまま使用





▶STORY◀

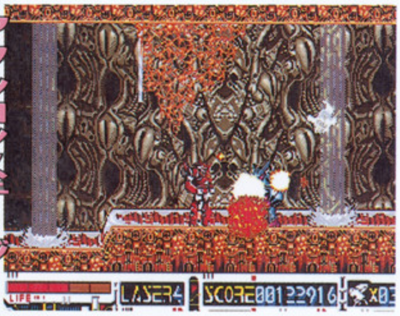
東京ウォーターフロントに怪しげな塔が出現、街を破壊した。それは、異空間からの侵略者『デバステイター』によるものだった。対し、ヤエス工業が可変ロボット兵器『ヴェクターバーサス』で塔の破壊を狙う。



アクションとシューティング、どちらも楽しめるのだ

基本的には、ジャンプと攻撃によってステージをクリアしていくアクションゲームだが、一部の面は強制スクロールのシューティングステージとなっている。高速で流れる「高速空間」で敵を破壊しまくるシューティング面。そのスピード感あふれるスクロールは、驚異的だぞ。

アクションステージ



⬆基本的には、横スクロールのアクションステージ。

シューティングステージ



⬆「高速空間」面は、スクロールがきれいで大迫力！

パワーアップユニットを取って強くなる!

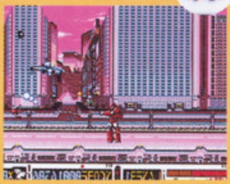
バーサスのメイン武器は、アンカーという鎖。敵が落としていくパワーアップユニットを取ることで、パワーアップするシステムだ。ユニットには3種類あり、アンカーで攻撃すると形状が変化するので、自分の装備したいものに変化させてから取ろう。

■SHOT



⬆前方向に拡散して飛ぶ。連射性能にすぐれている。

■LASER



⬆連射性能は低いが、唯一貫通力を持ち、威力も最大。

■BOMER



⬆放物線を描いて飛び、着弾して爆発、敵を巻きこむ。

ほかにもアイテムはあるぞ



パワーアップユニットのほかにもLIFEやBONUS、1UPなどのお楽しみアイテムが出現！

さまざまな攻撃法

バーサスのアンカーによる攻撃は、進行方向に向かっておこなうのを基本とするが、もちろんそれだけではない。ジャンプしながら下に向かって攻撃したり、上に向かっての攻撃や、しゃがんで攻撃、そしてみずから体当りまでしちゃったりと、行動パターンは数多い。でも、そのぐらいアクティブに戦ってくれないことには、次から次へと出現してくるたくさんの手ごわい敵たちに、たちうちできないのだ。

基本攻撃



➡進行方向に向けて、アンカーで攻撃。でも、これだけじゃものたりない。ほかにもいろいろな方法があるのだ。



体当たり

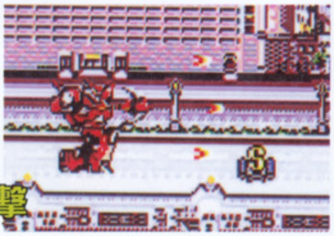
⬆こうなりゃ、みずから体当り！そのぶん威力は大きいぞ。



ジャンプ

⬆通常ジャンプのほか、長いジャンプもできる。

➡低い位置にいる敵に対しては、しゃがんで攻撃すればいいのだ。



しゃがみ攻撃

⬇上空を飛びまわる敵だって、このとおり。



上に攻撃

BOSS

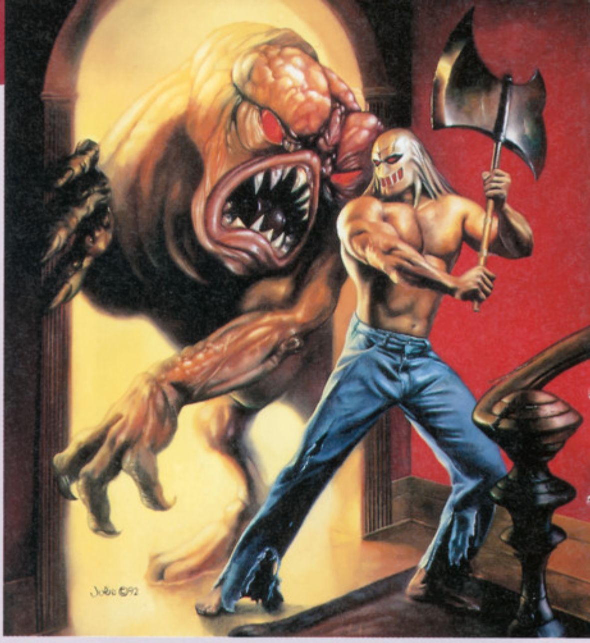
⬇ボスを倒して、ステージクリア。さまざまな攻撃方法を駆使して挑まないと、勝利はむずかしいよ。



でかいぞ!!

新作ソフト　マルチ解剖　MEGA STORM

夜中に遊んではいけません……



SPLATTERHOUSE PART 3

■ナムコ■ 3月19日発売■6800円■アクション■ 1人用■ 16M



"つかむ""投げる"が加わりさらに充実のアクション!



ホラー映画顔負けの凝ったグラフィックと演出で、話題を呼んだ『スプラッターハウス』。その第3弾の登場だ。今回の特徴は、今までのパンチとキックに加えて、敵をつかんで攻撃したり、投げ飛ばしたりと格闘性をさらに重視しているということ。また、周囲の敵を一度に攻撃できたり、変身して特殊技が使えるなど、多彩なアクションが楽しめるのだ。画面も手前から奥へとじゅうぶんな奥行きが持たれ、派手な動きが思いっきり堪能できるというわけ。

ステージは全部で6つ用意され、ボスを倒すことによって、ステージクリアとなる。なお、制限時間内に超高速でステージクリアできた場合には、"Stage X"というボーナスステージがプレイできるぞ。でも、制限時間はかなり短いので、高度なテクニックが必要なのだ。

つかむ



⬆新しく加わった、つかみ攻撃。敵にある程度接近すると、組み合った状態になるので、さらに威力のある技へとつなげていこう。

パンチ





⬆➡連続攻撃すれば、ジャブ、ボディスマッシュ、アッパーカットと、パンチの威力が増していくぞ。

投げる





⬆➡遠くに放り投げたり、地面にたたきつけたりと、いろいろな投げ技ができる。投げ飛ばされた敵に当たった敵もダウン。

キック





⬆➡近くの敵にはスピンキック、離れた敵には威力のあるジャンピングキックで攻撃しよう。変身後のジャンピングキックはさらに強力なのだ。

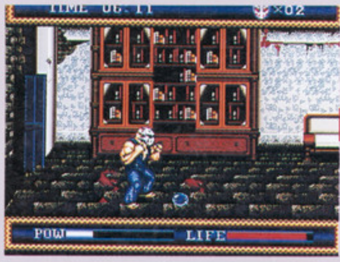
周囲の敵を一掃!



⬆周囲の敵を一度に攻撃することだってできちゃう。爽快!

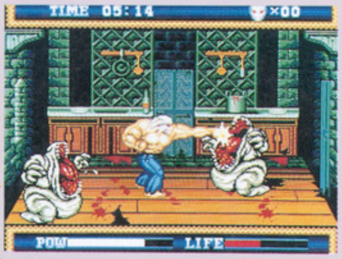
パワーストーンを取って変身!!

強力なモンスターに対抗するため、今回のリックは変身することが可能になった。青い球状アイテム〝パワーストーン〟を取ることにより、パワーゲージに霊力がたまり、それがなくなるまでの間は攻撃力、防御力とも格段にアップ。リーチもグーンとのびるし、強力な特殊技も使えるようになるのだ。てごわいモンスターでも、あっという間にやっつけることができるぞ。

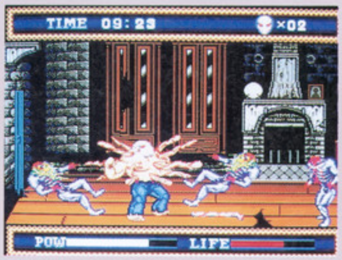


➡ゆかに落ちていたり、敵を倒すと出るパワーストーン。変身すると……。





⬅攻撃力がグーンとアップしたリック。リーチの長いハンマーパンチをノドにガツンとくらわせろっ。



⬅これが特殊技(テンタクルスピアー)だ。ヤリと化した内臓がとび出し、周囲の敵に突きささるー

たのもしい特殊武器

素手攻撃だけでもじゅうぶん強いリックだけど、さらに手助けしてくれるのが、ブロックや鉄パイプなどの特殊武器。前作までは特定のステージのみ使用可能だったが、今回は部屋から部屋へと持ち運びできるようになった。ただし、手放した武器は早く拾わないとアイテムハンターが持ち去ってしまうのだ。

⬇ブロックのように投げつける武器は、一度投げたらふたたび拾って使用する。





⬆鉄パイプやバットなどの鈍器系は、敵をバシュッとたたきつぶすことができるのだ。

⬇奪われた武器は、アイテムハンターの部屋に行けばふたたび手にはいるのでご安心。



生首飛んで体液ダラダラ 汚れ役のモンスターたち

格闘性を重視して作られたこのゲーム、モンスターの〝殺られかた〟だってハンパじゃない。緑色の体液をダラダラとたれ流しながら、グジュグジュくずれていったり、いさぎよくボディがまっぷたつに割れたり、生首をポーンと宙に舞わせたり……と、とにかくみごとな〝殺られかた〟なのだ。息をのむぞ。



➡まず最初に遭遇する敵、ボーンデッド。頭がないぞ。



⬅ボーンデッドの強力版。液がくっつきそうでイヤン。



➡頭が取れたと思ったら、首から不気味な物体がのびてきた。げえーっ。



⬆デッドリーパー。デカい口から何を出そうとしているのか!?



⬇ステージ1のボス、ヘル・ガーディアン。なかなかてごわいやつだ。

新作ソフト マルチ解剖 MEGA STORM

蒙古国を制し、ひいては世界の覇者となれ!

蒼き狼と白き牝鹿

元朝秘史

■光栄■3月25日発売予定■11800円■シミュレーション■ 10M B·U



光栄の歴史三部作、トリは「チンギス・ハーン」だ!!

『信長の野望』シリーズや『三國志』シリーズに続く、光栄・歴史シミュレーション三部作の最後の作品、それが『蒼き狼と白き牝鹿』だ。

シリーズ最新作である『元朝秘史』はパソコンからの移植作。ユーラシア大陸に史上最大の帝国をつくったチンギス・ハーンを主人公にした、異色のゲームなのだ。システム的にも将軍たちの能力がA～Eの5段階評価になっていたりと、今までの歴史シリーズとは一味ちがうぞ。



⬅シナリオはモンゴル編1本と世界編3本の合わせて4本が用意されている。



⬅ほかの歴史シミュレーションにはない、様々な要素が取り入れられてるぞ。

富国強兵こそ最大の戦略なり!!

光栄のほかの歴史SLGとと同じく『元朝秘史』の戦略は富国強兵が基本になるぞ。このゲームには本国以外の属領はすべて委任となってしまうという要素があるから、絶対に裏切らない血縁将軍を配置するのがポイントになる。その血縁将軍はオルドによって増やすことができるのだ。

軍事面では、各地方の文化圏によって日本なら侍、インドなら象兵といった具合に特殊な部隊が編成できることが目新しい。それぞれ特徴的な攻撃方法を持っているぞ。



⬅文化・気候の違いによって、地方ごとに特産品などがある。



⬅外交では、将軍の能力よりも軍事力が重要視される。



⬅戦闘部隊には地方ごとの特色がスッゴクあらわれるのだ。



⬅戦争では戦闘前の行軍がポイントなのだ。

舞台はモンゴルからユーラシア大陸まで!!

『元朝秘史』ではモンゴルだけでなく、史実と同じようにユーラシア大陸南部を舞台にしたシナリオもプレイできる。さらに世界編のシナリオでは他の国の国王でもプレイできるから、鎌倉幕府で世界統一も可能。



⬅世界各地の国王でプレイできるのだ。



⬅こんな国際色豊かな戦争もできるぞ。

Let's Go アダルツ オルドでGO!GO!

オルドは血縁将軍をつくるために欠かせない要素。いってみれば子作りだが、妃との駆け引きを制さなければ子供はできない。特に女子が生まれたら優秀な将軍に嫁がせて血縁将軍にすることができるから、重要だぞ。



愛を語れ!!



⬅妃の愛を勝ち取らなければ子作りはできないぞ。



⬅駆け引きを制してラブラブ状態。これも国のためなのだ。

信用第一

あなたの暮らしにゆとりをお届けする

MEGA SPOT



個人差というか価値観の違いというか、それでも解せないものがたくさんある。塩のかかったスイカ、レースのストッキング、新型ブルーバードのスタイリング、いまだに温泉ばかり追いかけるテレビ局などなど枚挙にいとまがない。そんな中、おじいさんから坊やまで、安心して読めるのがこのメガスポットだ。そのしなやかさといったらまるで極上のオブラート。

２月ということで、めっきり冬らしくなった。踊って汗を流したい人は古代さんのインタビュー、そろそろトロピカルという人は『見切り人生』をおすすめする。寝っころがりには『踏んだり蹴ったり』『どれちょっくらRPG』あたりが無難だ。明日朝が早い人は『なめこクラブ』を半分だけ読み、残りは『超女王様伝説』といっしょに昼休み。『移植探偵団』や『HOW TO FUN SLG』は宿題をやってから。『沸騰伝』と『INSIGHT』は休みの日に、シメは『CANA VIED』だね。



INTERVIEW

Music Composer
古代祐三氏



Ⅰに続いてⅡの音楽を担当。ゲームの音へのこだわりは強い。

音源の豊かさが、ゲーム音楽を新しい世界へ旅立たせようとしている。自分の音へのこだわりと志向をはっきりと打ち出す作家が、ゲームをより進化させる。

ゲームをシミュレートする音楽

画面上のキャラの動きを見て音楽のヒントを得る

古代：今回は、僕の会社が企画、プログラム全部にかかわってたんです。あともう一つ、シャウトっていう会社が一緒だったんですけどね。
編：じゃあ音楽を作るときも、本当にゲーム全体を見ながらの作業だったんですね？
古代：ええ、そうです。グラフィックができてくる段階から、音楽を作っていきました。とにかく、僕のやり方としては絵を見ながらつくらないとできないんですよね。というのは、キャラの動きからヒントを得たりすることが多いんですよ。動きとか画面の雰囲気とか、それをふまえた上で、新しいことができないかなぁって…。やっぱりその、そこを理解しているのと、いないのとじゃ違います。ゲームにマッチするかしないかっていうのは、それにかかってるでしょう。だから今回に限らず、いつもサンプルはもらうようにしてます。
編：そんな中で、特に気をつけたところは？
古代：前作のイメージをふまえて、なおかつ新しいことをやろうというのが大前提。で、いつもそうなんですけど、かならず次の作品をつくるときには、そういう大前提があって……プログラム的には、まだ改良を加えられるところがあったら加えていく。ベアナックルⅠよりも、音楽的だけじゃなくて、プログラム的にも改善しているようにね。そういうふうに、音をより複雑にするっていうのが大変でした。でも、今回は、実際に音楽を作った人間がふたりだったんでいろいろとやりました。ゲーム自体が長いですからね。音楽のバランスを取る上で、いろんなバリエーションを作ることが必要だったんです。そうだ!!　あと、工夫したところといえば、ゲーム中の効果音。今回容量が16メガですから、サンプリングをいっぱい使いました。声関係、殴り音関係…かなり迫力あります。メガドラっぽくないようにしたかったもんですから。
編：アクションゲームは、効果音がモノをいいますよね。
古代：そうですよね、やっぱり!!　ストⅡとかやると、よくわかるんですけど、殴る音っていうのは絶対気持ちよくしたい。カケ声とかなかったら白けちゃいますよね。



ゲームセンターでテープに録ってその音をそのままコピーする!!

編：ゲーム音楽を仕事にしたキッカケは？
古代：もともと、ゲームが好きだったんです。で、音楽をやってたせいか、人一倍ゲームの効果音……昔は効果音でしたよね…っていうのに関心があったんです。で、そういうの聞いてるうちに、だんだんゲーム音楽のコピーをやりはじめて。それからあるゲーム雑誌で、アーケードのゲームの音楽をコピーして（楽譜にして）載せるっていうのをやったんです。それがけっこう評判よかったんです、まわりにそういうことやっている人いなくて――。
編：ゲームの遊び方じたいも、ふつうにプレイするのと、音楽として楽しむという2通りあったって感じですね。
古代：そうですね、そういう遊び方がありましたね…麻雀ゲームでも何でも、音楽があるとそれを覚えて来て、家のシンセで弾くんです。昔は、何気なくそういうことやってたんです。で、そうそう、今、こういうゲームミュージック買う人って、頭の中でその音楽をならして、頭の中で、ゲームをシミュレートしていくっていうそういう楽しみ方じゃないかと…そういう一種のトリップ感覚みたいなの…そういうのを求めてゲームミュージック買う人ってけっこういると思うんですよ。僕はわりと昔からそういうのがあったんです。だから、こう同じ音を聞いて、ゲームやってる気になっちゃう。その頃、まだファミコンとか出てなかったから……。ゲームウオッチとかその頃ですからね。そういうのがあって、で、高校生卒業して予備校かよっている時期に、夏休みとかにたまたま、なんとなく

オリジナル曲を作ってたんですよ。それが初めてだったんです。で、それを作っていて、何曲かストックしてあったんです。それをどうこうしようとかは思ってなかったですけど……で、それでふと雑誌みてたら、ファルコムの音楽の求人広告があったんですね。それで家が近かったんで持ってったんです。そしたら採用されちゃって。でもね、僕が生まれて初めて作ったような…素人ですから通用する訳ないと思ってたんですけど、気にいられて採用になっちゃった。
編：コピーしたゲーム音楽って、アレンジとかかなり自分でいじるんですか？
古代：いや、まんまです。そのまんまの音を鳴らさなきゃいけないんです。で、それがよかったんです。ゲームセンターと同じ音をパソコンで鳴らすってのが。耳で聴いて来たのを…音色まで…あっ、テープでちゃんと録ったりもするんだけど。それで、音色までそっくりに似せて、まるっきり同じにする。ゲームミュージックのレコードがまだあんまりなかった頃ですから、ゲームファンはすごくよろこぶんですよ。
編：ゲームセンターで録るっていうのは、何だかスゴイですね。
古代：うん、そう。ゲームしてて、弾を撃つと音がでますよね。だから、弾を撃たないようにして、敵の弾を避けながら効果音出さないようにテープにとるんですよ。……そういう苦労がね。でもそれが楽しいんですよね。

ベアナックルⅡを完全燃焼させる20曲

Ｉに続いて、ハウスまたはラップ系のアレンジを取り入れ過激さを含んだアルバム。ゲームスタートからクリアまでを、耳から体験させてくれる。ゲーム音楽としてのアバンギャルドさと、最新の音楽シーンにピタリと標準のあったバランスのよさ。ゲームと切り放し、単に音楽としてとらえても、その存在感は全く薄れることはないだろう。ゲーム音楽の、ジャンルを超えた活躍を予感させてくれそうな作品だ。



「ベアナックルⅡ／古代祐三
アルファレコード　2000円」

豪華さは求めない。小さな頃からチープで変わった音が好きだった

編：それって腕が要求されますよね。
古代：あーそうですね。ゲームはもともと好きだったからそのへんの腕はあったんですね。今なんかね、ヒットゲームだとすぐＣＤになっちゃって、すぐ音楽聞けますよね。昔はそんなのなかったですから、あんまりＣＤになんかならないゲームをゲームセンター行って録ってくる。友達の要望とかあって…友達も僕にやらせるんですよそれを。昔は、音源自体にもすごい魅力があったんですよ、ＦＭ音源が出る前は。回路を組んで音を出してたような時代…インベーダーなんかはね。そういう時代の音っていうのがすごく好きだから。今でいうテクノブームみたいなものですよね、ああいうチープで変わった音っていうのは、小っちゃい頃からすごい好き



ゲームが好きだから、ゲーム音楽を創る



音楽の側からゲームを楽しむ



プレイを熱くする音楽

で、いつも聴いてたんです。
編：いわゆるピコピコってヤツですね。今、ゲームもＣＤに移行してきて、音もとても豪華になってきてるじゃないですか。
古代：そうですね、豪華さを求めるのって好きじゃないんですよ。それはそれで、すごくいいとは思います。でも僕は、好きじゃなくて……。
編：ＣＤの音って、まだ違和感ありますよね。オーケストラとか入っちゃうと、ちょっとみたいな。昔の音に慣れてるのかもしれないけど…。
古代：まぁ、まだ、ゲーム自体が歴史浅いじゃないですか。音楽っていうのは長い歴史が積み重なってきているものですから、それと今のゲームを無理やりくっつけちゃってるわけですから……ゲームがもっともっと映画みたいにスゴくなっていけば、それも違和感なくとけこんでいくと思うんですよ。ゲームが追いつこうとするのはいい傾向だと思いますよ。

バイオリンケースを持って、ゲーセンに行った、子供の頃

編：子供の頃はクラッシックをやっていたとうかがっていますが……。
古代：ええ、３才からピアノを、その後チェロと、バイオリンですか…。
編：レッスンとかツライですよね。
古代：はい…、小さい頃イヤでした。でも自分の母親が先生ですから。
編：わーすごい!! めぐまれた環境ってヤツですね。これは。
古代：いやー、だから、ほとんど毎日レッスンで。自分の子供だからきびしいんです。バシバシ叩かれながらやってました。僕は、とにかくゲーム好きだったから、遊びに行きたくてしょうがないんですけど、引きずられてやってましたね。
編：そんな中で、ゲームセンターに行っていたんですか？
古代：そうそう、僕の地元にはゲームセンターが一軒しかなくって、で、小さいゲームセンターで、インベーダーとかしかなくって、友達から、こんなゲームあったよ―なんて話を聞くと電車乗って、新宿まで行ったりしてました。
編：レッスンの行き帰りとかに、バイオリンケース持ったりなんかして………？
古代：ああ……そんなことも、あったと思いますよ。バイオリンケース持ってゲーセン行って横に置いて―――。そうそう、僕のバイオリンの先生は久石譲先生で、小金井に住んでたんです。そこに大きいゲームセンターがあったんですね。レッスンには早めに出かけて、行く前には必ず寄ってゲームやってから行く、で帰りも寄ってから帰るって感じだったかな。
編：なんかいい光景ですね。

踊りたくなるダンスミュージック プレイしたくなるゲームミュージック

編：最近のハウス系の音楽って、ゲームミュージックに近いと思いませんか？
古代：そうですね、同じフレーズを繰り返すとかね。似ている部分は多いかもしれません。ダンス音楽が、踊ることの楽しさとか陶酔感をふまえているように、ゲーム音楽もプレイすることを楽しくさせるっていうか……ダンス音楽を聴いて踊りたくなるように、ゲーム音楽を聴いてプレイしたい気持ちにさせるっていうこと…。うん、やっぱり、そういう意味では、同じだと思うんですよね。今回のベアⅡも、トータルで聞くと、すごく楽しめるものだと思ってます。

古代祐三／イース、イースⅢ、ソーサリアンなどビックタイトルの音楽を次々と担当。斬新で実験的なサウンドで、ゲーム音楽のジャンルを確立させた。





川島基宏／アルバム中の３曲を担当。古代氏の良きパートナーであり、また楽理の師でもある。「今回のアルバムは、古代祐三の個性がよい意味で出ていると思います」



ゲーム業界では、ちょっと見かけない伊達男である。これでジュリアナあたりへ、流行りの音楽を調査にしに行くそうだ。

メガドライブ
ソーサルキングダム
メサイヤ'92年2月7日発売
RPG

リアルなプレイ感覚を追求 新システムが導入されていた



2月といえば、一年の中で最も発売されるゲームソフト数の少ない時期。それでも、去年の2月中に6本の新作が発売された。その中には2本のRPGが含まれている。他のハードに比べて、RPGが少ないことがメガドラの特徴だけど、同時に個性的なRPGが多いのも特徴だよね。『ソーサルキングダム（'92.2.7 発売／メサイヤ）』は、アナログ成長システムを導入し、レベルが存在しなかった。それに、フィールドマップ上でそのまま戦闘が始まるというのも、新しいスタイル。とにかく、リアルな感覚っていうのを追求していたんだね。今年の夏ぐらいには、とうとうリアルタイムで展開する『アイ・オブ・ザ・ビホルダー（ポニーキャニオン）』も発売される予定だし、メガドラのRPGシーンはますます個性的になっていく様子……うん、楽しみ♡　さてさて『SDヴァリス（'92.2.14発売／テレネット』が発売されたのは、まさにバレンタインデーであった。このゲームはまさにギャルゲー(ギャルと呼ばれる若い女の子キャラが出てくるゲーム）ってやつ。最近じゃ、ギャルゲーは確固たる地位を築いてる。やっぱしユーザーのほとんどが男だもんね。そこんところは仕方ないか…。

人気キャラ・優子ちゃんが 2頭身になって活躍したのだ



メガドライブ
SDヴァリス
テレネット'92年2月14日発売
アクション

とにかく、ものすごい勢いで新しいゲームソフトが発売され続けている昨今である。たった一年前のソフトなのに、大昔だったような気がするのは、タダの錯覚なのだろうか？

そういえば、去年の今頃こんなGAMEがあったっけ……。

ジャンルを超えてぜひともご紹介したいこのGAME!!

スーファミ、PC、パソコンいろいろ……はたまたカードゲームやボードゲームまで、プレイしておもしろいと思えるものなら、何だって紹介しよう！　楽しさは万物共通なのだ。

AMIGA
THE CAOS ENGINE
RENEGADE/BITMAP BROTHERS・アクション

世界観、デザイン、音楽 全部まとめてイカしてる



『AMIGA FORMAT』という米国の雑誌がある。もちろんアミーガの専門誌である。それのオマケにゲーム紹介ディスクがついていた。もちろんオマケのディスクなので、1面しか入っていなかった。しかし、ハマった。ゲームのスタイルは、トップビューのシンプルなアクション。銃を持った男が敵を撃ちながらダンジョンタイプのマップを進む。画面には、ふたりのキャクターが登場して、1Pで遊ぶときは、片方をCOMが操作してくれるのだが、この相棒がたまらなくプロっぽい。敵に回りを囲まれた時など、こっちの手のが回らないところをキチッと押さえてくれる。しかも、敵を倒すと出現するアイテムを、素早くサササッと奪っていく。もちろん、こっちが出した物でもおかまいなしだ。この設定が微妙である。世界観はエドガー・ライスバローズの小説をもとにしているらしく、ビクトリア朝時代が舞台になっている。ノリの良いイカした音楽に、スチームパンクっぽい雰囲気が見事にハマリ快感である。



製作者はGODSやゼノン2を作った、英国のビットマップ・ブラザース。アクションゲームのツボをキッチリと押さえた秀作といえるだろう。ジェネシスを経由して、いずれメガドライブにも移植されることを期待している。



INSIGHT

見切り人生

SHOOTING ZONE

文：見切早雄　TEXT BY HAYAO MIKIRI

その①『いまさらシューティング』

どういうわけか、シューティングゲーム専門（以後ＳＴＧと書きます）のコラムを書くことになってしまった。ＳＴＧの大好きな見切早雄です。以後よろしくね。僕はゲーマーとしては中級だが、長年ゲーム業界に身を置き、特別な愛情と厳しい選択眼をもって多くのＳＴＧ達とつき合ってきたつもりなので、少しはおもしろい話ができると思う。今回は、僕のＳＴＧ遍歴あたりから、とりとめもなくお話してみたいと思う。

さて、ＳＴＧの偉大なる御先祖様といえば「スペースインベーダー」であり、「ゼビウス」である。しかし僕のＳＴＧ遍歴ははじまりが遅く、そのずっとあとの、ファミコン版「グラディウス」あたりからだ。

家でせっせとプレイしているうちはいいが、僕はしだいにゲーセン（ゲームセンター）に出入りするようになった。そこには、ファミコンやセガマークIIIでの「スプライトの限界」だの「音源の同時発音数の限界」だのといったものとは無縁の、最新のテクノロジーを駆使したすごいゲームがあったからだ。まずハマったのが、すでに旬を過ぎてはいたものの、まだまだ人気のあったスペースハリアー。毎日のようにあの動く筐体に乗っかり、ある日つい１コインクリアしたが（ＳＴＧマニアはコンティニューはしない）、このとき僕はゲーセンの別の喜びを知った。クリアの喜びはもちろんだが、見物人（通称ギャラリー）がたくさん集まったのである。たくさんの人の見守る中、クリアした僕はまさにヒーロー気分であった。実際は恥ずかしい筐体でマヌケな男が機械に揺らされているだけだったとしても、「ゲームがうまいだけで尊敬される」というこの特殊な空間にすっかり感動してしまったのである。

スペハリといえば、なさけない事件もあった。いつものようにでっかい筐体でゆられていると、突然停電になってしまった。電気はすぐに回復したが、そこに浮かび上がった、動いてもない筐体にまたがっている僕の姿は、まさしくバカ者であった。しかも運の悪いことには、スペハリの筐体というのは、電源を入れるとすぐウォーミングアップを開始する。つまり筐体が意味もなく前後左右に激しく揺れるのだ。僕はバカ者としてさらし者になったうえ、引き回しの刑を受けてしまった。

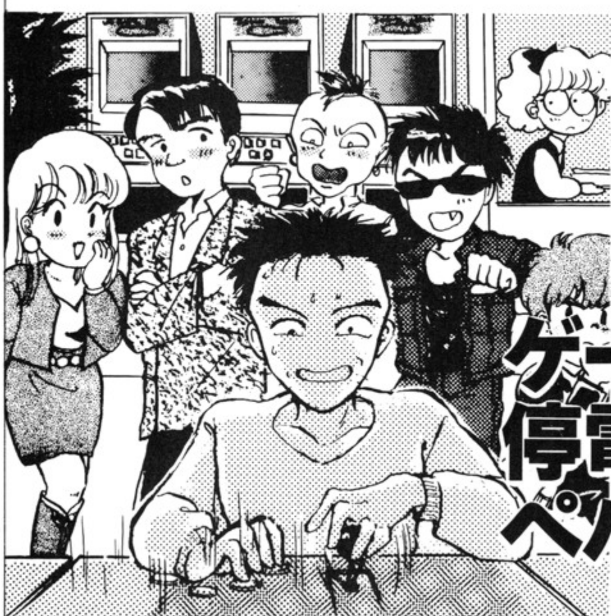
とにかく、その後僕はゲーセンでＳＴＧにハマリ続けていく。ＳＴＧというのはプレイによって解けるリアルタイム・パズルのようなものであり、完璧なプレイはゲーム以上に魅力的だ。それは「すご腕のガンマン」といった感じのカッコよさなのだ。さながらゲーセンは「ガンマンの集う酒場」といったところかな。

だが僕の通ったゲーセンは郊外ということもあり、みんながみんなガンマンというわけでもなかった。こいつできるな、という人間は１割程度で、あとはストレス発散の人たちか、子ども。ある日、僕の目当てのゲーム機に、小学１年生くらいの子どもが座って、楽しそうにレバーをさばいていた。近くで終わるのを待っていたが、なかなか終わらないので画面をよく見てみると、デモ画面だった。また、僕のプレイしている最中にこれまた子どもがやって来て、「ぶぅ～ん」とかなんとかうなりながら、自機を指で追われたのには参った。自機が指で全然見えず、もちろんゲームオーバー。

ホントにとりとめもない話になってしまったけど、今回はここまでっ！

みきり・はやお

ペンネームであることは容易に想像がつくが、本人は素性を明かしたがらない。実際のほどは本文中から察していただきたいものである。お便りは編集部まで。



ゲームセンターが突然停電。その時私は『スペハリ』に乗っていた

イラスト：赤津みずは

跳んだりはねたり
ACTION ZONE
踏んだり蹴ったり

TEXT BY YASUHIRO OHORI





踏んだり蹴ったりというコーナーを作ったので、アクションゲームのエッセイを書いてくれと編集部のKさんからの依頼があり、打ち合わせに行こうと思っていた矢先、突如40度の高熱に襲われダウン。医者に行くと、気管支肺炎との診断でその場で緊急入院！　まさに踏んだり蹴ったりの状況でのスタートとなった。ちなみに、肺炎は６日間の入院で完治。

さて、今回は（次回はあるのか？）僕が初めてアクションゲームにハマった時の話と、その経緯を紹介することにしよう。

今でこそいろいろなジャンルに分かれているアクションゲームだが、僕が中学生の頃は、インベーダーの延長線にあるギャラクシアンなどのシューティングとパックマン、ヘッドオンなどのドットイートが主流で、ほとんどアクションに属するゲームは存在しなかった。

近所のインベーダーハウス（死語）には『ルパンIII世』と『クレイジークライマー』があったのみ。クレイジーはともかく、ルパンはアニメの話題性だけで、お世辞にもおもしろいといえるものではなかった。当時僕が前述のゲームの他にハマっていたのは『ムーンクレスタ』『ギャラクシーウォーズ』などのシューティングが主体で「ゲームはやっぱりシューティングとパックマン」だと固く信じていた。

新宿の海城高校に入学してからは、歌舞伎町から徒歩15分という立地条件もあり、ゲーム熱はますますアップ、毎日ゲームセンターに通う日々を送っていた。ある日、友達から「すごいゲームが出た！」という情報をキャッチ。聞いてみると、どうやらくサルがタルを投げる＞アクションゲームらしい。あまり期待もせず行ってみると、なんとその台の周りには人だかりが！

"サルがタルを投げるゲーム" それが僕が最初の試練だった…

サルがタルを投げるのがそんなにおもしろいのか？　ギャラリーとなって見ていると、確かにこいつはおもしろい。しかも、誰もくサルがタルを投げる１面＞をクリアできない。さっそく昼食代をケチって浮かせた金で２回挑戦してみたが、どうやっても１面が消せなかった。次の日、なんとか１面を消してギャラリーの絶賛を浴びたものの、次の面を見てビックリ！なんと、全く違う画面（当時は同じ面の繰り返しがが主流だった）が出現したのだ。それからサルに会いに日参するハメになったのだが、何がそんなにみんなを熱くさせているのか……？

そのポイントは、それまでのゲームにはなかったストーリー性と豊富な（といってもたった４面しかないが）画面構成、それになんといっても主人公であるマリオのアクションの豊富さだ。ジャンプする、ハシゴを昇る、トンカチでタルを壊す、リフトに乗る、クイを抜く、ベルトコンベアで動くなど、後の『スーパーマリオブラザース』の原形がそこに凝縮されていたのだ。当時としてはすばらしく完成度の高いゲームだった。

ドンキーコングを日々やりこんで、やっと３周目をクリアできるようになったころ、いつものように学校帰りに地元のゲームセンターに行くと、僕の出したハイスコアがいつの間にか書き換えられていた。ドンキーコング・キングというあだ名のそいつとの勝負は２週間にわたって続けられたが、最終的に12万点で勝利を得た。思えば、後にゲーム業界でメシを食うようになった僕にとって、『ドンキーコング』は最初の試練だったようだ。（以下次号）

おおほり・やすひろ
本人によれば現在「プータロウ」ということだが、ゲーマーの元祖みたいなお人。最近では『ランドストーカー』のゲームデザインに参加している。



イラスト：遠藤圭一

RPGなんてかったるいぜって言ってる真性MD（メガドラ）ファンに贈る

ひるむな痛恨100連発!

RPG ZONE

どれちょっくら

Romaya **P**aride **G**okaniiko

メガドライブのファンには、アクションやシューティングの好きな奴が多い。アーケードのファンが多いからかな？　話を聞くと「RPGはめんどくさい」とか「かったるい」とかで、最初から見向きもしない。まあ確かに、レベル上げなんかは、RPGが好きな奴でもしんどい行為だ。でも、メガドライブでRPGの人気を高めるためには、アクションファン、シューティングファンをRPGファンへと引き込むことが絶対必要だろう。

そこで、「エキサイティングRPG」という、アクションゲームにもシューティングゲームにも負けないRPGを考察してみた。

まず、どうしても実現したいのは、レベル上げの工夫だ。いちいち敵を倒して経験値が入るのなんてめんどうだから、歩けばどんどん経験値が入るようにする（そんなアイテムもあったな）。よくいう「経験値は足で稼げ」ってのはこのことだ。これだとパッド捌きのすばやい人間が有利になる。巷では、「あと400歩でレベル45だ」とか「このゲームは、22万歩でクリアできたよ」などと会話がなされる。大またで歩けるなんて裏ワザもアリだ。

こだわり横町

——今回のテーマ——
名前をつけるところからこだわってみる

古い諺に「名は体を表す」というのがある。RPGでは、キャラクターのネーミングにこだわってみたい。最初に付けた名前ひとつで、いきなり最強装備というラッキーを背負うことも可能なのだ。

まず、避けたいネーミングがある。自分の名前や、それをもじったもの、これは危険である。バックアップROMの中に、自分の名前を付けた恥ずかしい装備のパーティがセーブされたまま、中古ソフトとして世に出回るかも知れないのだ。初心者にはありがちなミスであるが、要注意だ！

また、字数が合うといって「タマ○キン」などという破廉恥なネーミングをするのも不可である。ひとりで遊んでいる時に、いきなり彼女や母親が部屋に乱入してくる可能性を忘れてはいけない！

RPGのネーミングではフィーリングを大事にしたい。自分自身がイメージしているキャラクターに、一番近いものを選ぼう。人名辞典や辞書などを片手に探すのもいいが、イメージに近い小説や映画のキャラクターから名前を拝借するのもお手軽。欲を言えば、ちゃんとした先生に字画を調べてもらって名付けるのが、クリアへの早道である。

今、RPGがACT、STGを越える!

キャラクターのHPはやっぱり１。殴り合って先にヒットした方が勝ちになる。最近は、アクションやシューティングもHP制をとっているけど、ここは基本に戻って１発死を採用したい。攻撃は、Ａボタンの連射でヒットする確率が上がる。敵からの攻撃もＣボタンの連射で回避する。敵が10体もいれば、Ｃボタンの押しっぱなしだ！　もちろん防御アイテムを手に入れれば、２発まで身代わりになってくれる。攻撃アイテムならば、複数の敵への同時攻撃や特殊攻撃も可能だ。

装備は、手に入れると自動で装着する親切設計。でも、新しい装備を手に入れるまでは外せない。呪いのアイテムみたいなものだ。だから弱い装備を見つけても、手にいれてはいけない。パワーダウンするので注意が必要だ。

もちろんコンティニューは３回まで。３回死んだらすべて初期値に戻ってしまうぞ！

次回、ボス戦＆仲間キャラ。候御期待！

（畠山キイチロウ）



ふぁんたじい 人生相談



今日の先生
推定年齢16,400歳
人生？経験豊富な
古代ドラゴン氏

質問
117歳、ツヤツヤのお髭が自慢のドワーフの女の子です。ちょっと前…う〜ん30年ぐらい前かな…から、エルフの男の子とつき合ってるんです。でも、ピクシーのシンシアってコが彼にちょっかい出してるの。彼もちょっと心が動いちゃったりしてーー。で、このバレンタインデーのプレゼントで彼のハートをしっかりつかみたいんです。世界で一番すごいプレゼントを教えてください。お願いします。　　東の洞窟　アンジー♥

お答え
オススメのプレゼントなら、このわしが腹の下に隠しておる“立派な珠”じゃな。欲しければ、いつでも取りに来るがよい。ここ2500年間というもの、わしの住む『キビシイダンジョン』に来た者といえば何とかの勇者やら、選ばれし何とかやら可愛げのないモンばっかりなんじゃ…。おっと！　言い忘れとったが、ここに来るには、灼熱の海と氷結の谷、それから冥府魔道を越えなきゃならんそーじゃ。待っておるぞ！

イラスト:熊野真理

これであなたもSLGマニア SIMULATION ZONE



希代の名軍師 How To Fun SLG

現在までのメガドライブSLG発売状況

今回から新しく始まることになったシミュレーションゲーム(以下SLG)講座、「How To Fun SLG」。講座といってもカタ苦しくSLG攻略のイロハを教えるんじゃなく、SLGの楽しさを理解してもらおう、という企画なのだ。毎回ひとつテーマを決めて、そのゲームはこうプレイしてみると楽しいぞ！といった具合に話を進めていこうと思っている。もし、読者の方々のほうで取り上げてほしいメガドライブ（以下MD）用SLGやテーマがあったら本誌「SLG講座」あてに、どんどんリクエストを送ってほしい。

今回は第１回ということで、MDのSLG全般のことを、おさらいも兼ねて話していくことにする。現在までのMD用SLGの発売状況から将来の可能性まで、ちょっとカタめに書いていくので、まあ、勉強のつもりで気軽に読んでみてくれ。

メガドラSLG その種類の傾向

昨年末までのMD用に発売されているSLGをテーマ別に見てみよう。

『信長の野望』や『三國志』『シーザーの野望』などの歴史ものが10本。

『ラングリッサー』や『バハムート戦記』などのファンタジーものが７本。



⬅光栄の発売ペースは、まさに驚異的。戦国ものからビジネスものまでよりどりみどりだ。

『アドバンスド大戦略』や『提督の決断』などの現代兵器ものが３本。

『エアーマネジメント』や『Ａ列車でいこうMD』などの経営ものが３本。

『ヴィクセン357』などのSFものが２本に、その他のテーマのソフトが２本。合計で29本ものソフトがそろっている。中でも注目すべきは「歴史もの」というテーマのソフトがもっとも多いということだ。

光栄の参入でSLG市場が活性化

歴史もの、というテーマのSLGが発展したのは光栄による影響が大きい。光栄はパソコンゲーム市場で歴史ものSLGの老舗として有名であり、かねてから移植希望が高かった『信長の野望・武将風雲録』を第１弾ソフトとして、'91年12月にMDのサードパティー入りをしている。余談だが、『信長』はSFC版と同時に発売されており、おもしろいことに各ゲーム誌のレビューで「MD版はグラフィック面では弱いがスピードは速い」と評価されているのだ。筆者はこの評価をプラスとして受け取っているが、みなさんはどうお考えだろうか？

ともかく、光栄参入でMD用SLGが元気になったのはまぎれもない事実なのだ。

MEGA-CDによるSLGの可能性

最後に、これからのMD用SLGの可能性について話をしていこう。

現在のMDはメガCD用のソフトが充実してきつつある。メガCD用SLG第１弾であるゲームアーツの『天下布武』を見ればわかるように、これからのSLGはメガCDによって発展する可能性が大きい。これはセガの『ダークウィザード』や光栄の『三國志III メガCD版』などの登場で一目瞭然だ。また、ROMでは実現できなかったパソコンの人気SLGが、ドンドン移植される可能性も高いだろう。今後のMD用SLG市場は、まだまだ目が離せないぞ。

さて、次回のテーマは「三国志」。各メーカーから発売されている「三国志」ゲームの比較をしてみるぞ。（軍師　天野）

MD 武将列伝 希代の天才軍師・竹中半兵衛（１）



⬆「天下布武」より。

ゲームの中に登場する隠れた名武将たちにスポットライトを当てるこのコーナー。第１回目は天才軍師・竹中半兵衛重治だ。半兵衛が謀略を用いて戦に勝つ策士であるということがハッキリとわかるエピソードがある。半兵衛はもともと美濃の斉藤家の家臣だった。斉藤家の当主龍興は寵臣だけを信じ、国主としての自覚が欠けていた。そんな龍興を諌めるために、半兵衛は信長さえ落とせなかった居城稲葉山城を奇策を用いてたった17人で乗っ取ってしまったのだ。



➡『信長の野望・武将風雲録』の半兵衛。戦闘が異様に高いけど、この能力だと謀略の成功率が低そうだ。



名前	知行	年齢	軍事	政治	魅力	忠義	勲功
羽柴秀吉	275	40	13	24	25	25	25
蜂須賀小六	20	50	13	11	16	13	20
生駒親正	05	50	14	5	10	17	10
竹中半兵衛	10	32	10	18	10	17	17
宮部継潤	05	48	16	9	9	19	4
堀尾吉晴	05	32	11	8	10	16	3

⬅こちらは「天下布武」での半兵衛。秀吉と比べてもウソくさい程能力が低い。これじゃ役に立たないな。

移植探偵団

文／しのやすき
画／見田航介







移植されたんだから……ねぇ！『ファイナルファイト』だって。画面はアーケード版ストⅡ'ターボ。

STAGE1 『ストリートファイターⅡ'』

年明け、本誌編集長と米国出張に行った際、カジノでルーレットをしながら「次、赤入ったら1Pコラム書いてねん」「じゃあ、黒に入ったらメガCDちょーだい！」といった男と男の真剣勝負によって……、始まったのがこのページ。

メガドライブに移植されそうなソフト、移植して欲しいソフトを紹介するコラムページ、それが、このページの企画意図なのです！

というわけで、本題に入ります。

史上最大のヒットゲームといえば、タイトーから1978年に販売された『スペースインベーダー』を思い浮かべると思うけど？　史上最も長い間ヒットし続けたゲームは何だと思いますか？　それは、『ストリートファイターⅡ』なのです。たぶん、きっと……。

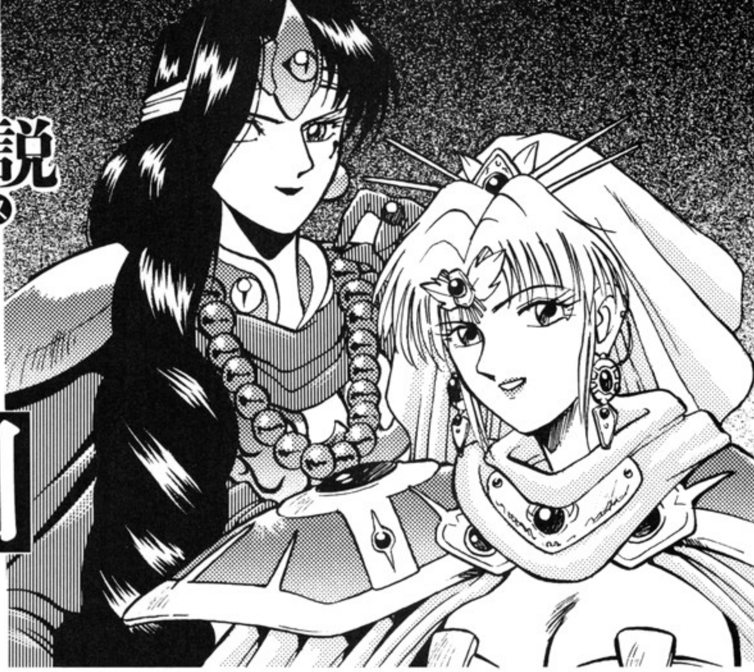
インベーダーブームは約1年だったけど、ストⅡブームは3年目に突入した今も冷めるコトがない。

『ストⅡ'（ダッシュ）』や、『ストⅡ'ターボ』といった一部改良したモノを、うまいタイミングで出しているのが理由のひとつ。

この他、昨年発売された、スーパーファミコン版も人気に拍車をかけた原因のひとつ。というわけで、次なる仕掛はメガドライブ版の登場だとボクは予想します。

だいたい、今夏、セガから発売される6つのボタンの新型パッドはあきらかにストⅡ専用パッド。こんなのまで用意しておいてストⅡを出さないわけがないでしょ（理由になってない)。このパッドは十字ボタン部分が非常になめらかで、セガ系コントローラーの中でも出来の良さは天下一品という話。

ここまできたら『ストⅡ』を移植するしかない！　ベガを新型パッドで操作したいぞ。セガさん&カプコンさん、お願いします！



Saint Princess 超女王様伝説 ☆セント★プリンセス

第1回 マルカツMD出張版

背徳の桃園

マルカツMD読者のみなさん、こんにちわ！不肖締切り破壊ライターきくたけ、コンプRPG誌から企画をひっさげ殴りこみにきたぞ！

■（ぶん）スタジオ世界観&F.E.A.R.きくたけ　（え）みらいや


きくたけ


面妖編集長S

きくたけ：みなさまこんにちは。本日はスタジオに今号のいけにえ……じゃない、モデルの聖姫セント・ゴールドさんをお迎えしてお送りしています。

ゴールド：こんにちわー……って、今回はなんで呼ばれたんでしょう？（笑）

面妖編集長S：ええ、これは毎回ゲストをお呼びして、その娘にどんな服が似合うか、読者の方に応募してもらおうという企画なんす。



今★月★の★モ★デ★ル★♥

聖金姫 セント・ゴールド

象徴幻獣：白虎
守護惑星：金星　象徴色：白
身長：165cm 体重：43kg
サイズ：B86 W57 H87
装備アイテム：白金の三節棍

それでインタビューをして、いったいどんな服がお好みかをお聞きしようと……。

ゴールド：まあ、服を!?（笑）そーですねえ、わたしはやっぱりパーティで着るような美しいドレスか……ちょっと落ち着いた雰囲気・色のロングスカートです。ダメなのはジーンズとかパンツ系ですね。なんか子供っぽいような感じがして……。

マルカツMD１P企画はなんと聖姫のドレスアップ!!面妖編集長Sも鼻血ブー!

聖姫にピッタリのコスチュームを応募して、キミも今月からファッションデザイナーだっ!!

超女王様伝説『セント★プリンセス』とは!?

　このかくもあやしいタイトルの企画は、本誌の姉妹雑誌であるコンプＲＰＧで連載がはじまった誌上読者参加ゲームのことである！　キミはふたりの女王様「太陽のイクスィム」と「月のアンゼロット」のどちらかに仕え、彼女らが欲する美しき５人の聖姫（セント・プリンセス）を奪いあう！　……という面妖編集長も鼻血ぶー（死語）してるベリーベリービューチホーなゲームのことだ！

★応募のしかた★

　応募方法はごく簡単だ！　キミはモデルになった聖姫にどーゆー服がにあうかを官製ハガキに書いて送るだけ！　イラストで描けばなおさらGOODだ！　優秀作は次号で発表、ちょっとＨ（かもしれない）ウハウハな商品も用意！　応募せよ！
〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル角川書店「コンプRPG」編集部内「彼女の服を作るのは俺だ」係　締切は２月28日だぞ。



読めば読むほど脳がとろける!

なめこクラブ NAMEKO CLUB

みなさんはじめまして、ミックとしやです。この企画は、病気がちで淋しい私がみなさんと共に喜びを分かち辛酸をなめ合うというものですが、私はさっそく病気になりました。

トップでドーーン!!

フリーセックスの日本にもグループ交際の時代があった。

Theme 1 「グループ交際」って一体何なの？

グループ交際って戦後間もないころは、割と普通な男女交際だったらしい。常に集団で1つの歓楽を分かち合い、「今時あいつら変態じゃねえか」と後ろ指さされていることには気づかず、ひょっとしたら相互間の恋愛感情はないかもしれないという、一見健全でプラトニックな交際のかたちだ。しかし自然消滅したり、スワッピングに突然変異することもなく、結局グループ内でカップルができてしまい、そのまま離散して終わるのがパターンのようだ。なお現代でも、中学生ぐらいの年代だとグループ交際はよく見られて、東京近郊では埼玉の森林公園あたりに出現する。右ページのマンガ『なめこくん』の作者・きよ丸さんもかつてグループ交際をしたことがあるという。「“明るいグループ交際”って言葉があるじゃない？　私は“暗いグループ交際”しか知らない。グループ交際って最初の頃はいいのよねえ。みんなでワイワイ楽しいなんていってんだけど…」彼女は続ける。「そのうちさあ、グループの中で知らない間にデキちゃうやつらが出てきちゃって、人数も減ってきて、“売れ残りトリオ”みたいになっちゃうんだよねー」。きよ丸さんの体験談によれば、グループ交際は1対1の交際の準備段階というところだろうか。

2月の歳時記…

君が好き
ああこの日だけ
君が好き　　　きよ丸

2月といえば節分？　バレンタイン？　私は両方だ。というのも、去年の節分で豆がわりにチョコベビーをまく男を見たからである。両方を一度に楽しむ器用な男だ。そいつはバレンタインにはよっぽど縁のない男らしく、「バレンタインなんかぶっとばせ〜」などと叫びながらバラッとまいていた。それはともかくとして、女性にとってはチョコを渡すことで精一杯のバレンタイン。渡したあとのチョコのゆくえがどうなっているのか考えたことがありますか。



Theme 2 インディアン、うそつかない。

それはこのページの原稿を書きはじめたばかりの時だった。猛烈な吐き気に襲われた私は、いそいでトイレにかけこんだ。吐き気ばかりだけならまだしも、ものスゴイ腹痛まで感じる。これはもしかするとツワリだろうか。でもあの時はちゃんとつけてたし……。だいたい私は男なのだ。ツワリなぞあるはずもない。そうなると赤痢かコレラ？　しかし、海の外に出たことのない私がそんな病気にかかるわけはない。そんなことを考えてるうちにも、痛みと吐き気は編隊を組んで波状攻撃で襲ってくる。もはやこれまで……ふだん健康な人間ほど、激しい発作なんかがくると弱気になるものだ。そう思った瞬間、私は病院に行くことをやっと思いついた。病院にいけば何とかしてくれるだろう。苦しいが白衣の天使に囲まれるのも悪くない、とゲロまみれになりながらもあれこれ想像をめぐらせた。吐き気や腹痛も、これからやってくるだろう快楽には、安い代償だと思うことにした。



Theme 3 白人、うそつく。

病院へついた私は急患扱いということで、すぐに診察室へ通された。アルコールのツーンとした臭いがあたりに漂う。医者はすぐには来なかったが、やがて入ってくると、「今日は担当医がいないから、明日まで入院してくれ」とろくに診察もせず、看護婦の腰に手をまわしながら私に告げた。彼は早見優にそっくりなその看護婦の、今度は黒い髪をいじりながら立ち去っていった。彼女は私を病室へ案内してくれた。しかしそこは、老人ばかりの泌尿器科病棟だったのである。



Theme 4 秘密の日記より

だれでも心に秘密を持っている。そんな秘密をのぞき見るウソのようなホントの話。あなたも秘密を持ってませんか…？

○月×日、晴れ（お星様がキレイ）

今日、私は得したのか損したのかわからないくらいショッキングなものを目撃してしまった。うふふっ思い出しただけで…ぶるぶるって感じっ。夜の12時半頃、いつもより少し帰りが遅くなって道にも人がまばらだった。私と方向が一緒らしいトレンチコートを着た髪の長いOLさんみたいな人が後ろにいるだけだった。しばらく2つのヒールの音が暗い中で鳴り渡り、その音の大きさに少しとまどいを感じ始めていた。とその時、暗がりの中から「バタバタッ」っと数人の足音が聞こえ、後ろにいたはずのお姉さんの姿が消えていた。私はとっさにそっちの方向に行き止まりのゴミステーションがあることに気がついた。同じ女性であることに怒りをおぼえ、勇気を出して路地を戻った。すると…。お姉さんは少年たちに生卵をぶつけられていた。



次回予告

さて、病気がちの暗いスタートを切ってしまった『なめこクラブ』ですが、本当に入院するとは思ってもみませんでした。これからは元気で健康バリバリでがんばりますから、応援の方もよろしくおねがいします。

さて次回は、「このページには不似合い」といわれてもしかたないほどの超大物ゲストが登場します。その方の正体は今ここでは書けませんが、最近メガドライブのゲームにはまっているということだけは確かなので、にこやかに出てくれると思います。どうか楽しみに待ってて下さい。そのほかいろいろビックリな企画も登場しますので、よろしくね。 それから4コマまんが『なめこくん』ですが、作者のきよ丸女史によれば「次回はもっとねっとりした展開になるわよ」とのことなので、こっちの方もお楽しみにね。



ぼ・ぼ・ぼしゅう していています。

というわけで当『なめこクラブ』では以下のような募集をしております。

◎なめこくんとなめこを売ろう！

全国のなめこ作り農家および関連企業の皆様方。なめこくんとともになめこの普及につとめませんか。やる気のある方々は右下に書いたのあて先までご連絡ください。

◎めざせCD化！

なめこテーマソングの歌詞の大募集だ!!（ついでに曲もOK）。なめこくんアルバム作成委員会では、なめこくんをモチーフにした歌詞、メロディーを募集しています。テープを送って下さい。ほかにも読者の手記「私となめこくん」「広告を入れてくれるスポンサー様」など募集しています。

〒162　東京都新宿区新小川町1-14
NAOビル
㈱メガドライブ編集部
「なめこクラブ」係



アクションゲーム小説

沸騰伝

FUTU TOU DEN

第一回／点火

構成／遠州善一郎　文／井上ゆかり

Death,be not proud,
though some have called thee
Mighty and dreadful,
for thou art not so;
For those whom thou think'st
thou dost overthrow
Die not, poor Death,
nor yet canst thou kill me.
John Donne

死よ、驕るなかれ、たとえヤツらがお前を強大でおそるべき者と
呼んだとしてもだ——お前はそんな者では全然ない。
お前が亡ぼしたと自惚れている相手にしても、
死んでなんかいない、——俺だってお前に殺せはしないのだ。

部屋を出た瞬間、俺の目の前には見慣れぬストリートが広がってた。しらじらしいほどに晴れ渡った空。空気の流れは止まり、一瞬そこは閉ざされた空間のように思えたが、乾いたアスファルトに覆われたストリートは、果てしなく続いているように見えた。俺は歩き始める。これが闘いへの、まさしく第一歩だ。おれの眼は真っ直ぐに前を見つめ、俺の身体は敵の出現を待っている。前方から黒い革ジャンを着た男が現れた。**敵だ！**　俺の中を流れる血がヤツをそう呼んだ。敵を倒さなければ、俺は前に進むことができない…なぜだ？　このストリートを行く者は、みんな俺の敵なのだ!!　なぜだ、何者とも分からぬ相手と、なんの言葉も交わさずに闘わなければならないのか…………？　**闘え！　倒せ!!**　俺の血はわずかずつだが熱を帯びていった。ヤツは本当に敵なのか？　俺には分からない……。**敵を倒して進むのだ！**　俺の血が叫んだ。そして、拳は熱を発していた。男は、ペタリと張りつけたような不自然な笑いを浮かべ近づいてくる。**「グワッ!」**

お、俺の声だ。なんとしたことだ！　気がついたときには、男の右ストレートが俺の顔面にヒットしていた。俺もすかさず、男の顔面を狙おうとした。しかし！　動かない!!　俺の身体は、ヤツにパンチを食らった衝撃で硬直していたのだ。男はチラリと俺の眼に視線をあわせ、ふっと身体を沈み込ませると、膝のバネを効かせて全身の力をこめ、俺の腹にえぐるように左の拳を打ち込んだ。

「ウッ、アァァァ————ッッ」

腹に食い込むヤツの拳は、急激に俺の身体を冷やしていった。俺の中で、さっきまで燃えていたはずの熱い炎が、今、凍りつこうとしている。どうにも押さえることのできない嗚咽が喉からしぼり出され、俺の肉体はグニャリと折れた。崩れ落ちる俺の身体と、ヤツの蹴りあげた右足がすれ違う。俺の眼の端に、ヤツがブーツの爪先に打ちつけている金属片が、キラリと輝くのが見えた。

「ハッハッハッハハハ————」

男の乾いた笑い声が、ストリートに響いている。俺の身体は空中高く弾き飛ばされていく。俺は紙クズ同然だ。もう自分の叫び声すらも聞こえない。アスファルトに叩きつけられ、弾む肉体を感じていた。**負けた、死んだ**。俺は消えていく、なぜだ？　闘うか？　そうだ、**闘う!!　俺の命、闘うための俺の命。敵を倒す!!　来るものはすべて敵、倒せ!!　叩きのめせ!!　視界に入るものはすべて敵。倒すのだ。躊躇するな、血の沸りにすべてをまかせるのだ………。俺は闘うぞ、絶対に闘うぞ!!　負けない、闘う!!　勝**

煮えたぎるような精神の高揚……俺の魂は、再び肉体を取り戻した。血が沸き立っている。俺の拳には、熱い血が流れ込み、倒すべく敵がやって来るのを待っている。**——火がついた。**そうだ、俺の肉体にはまさしく今、熱い炎が投げ込まれたのだ。ストリートに再び降りたった俺は、瞬間、激しいエネルギーに包まれた!!　肉体から吹き出す熱気が、俺の出現とともにストリート上に炸裂し、あたりにいた者たちをなぎ倒す。さっきの革ジャンの男…ヤツも吹き飛ばされ倒れ伏している。俺は軽いダッシュでヤツの肩口に立ち、鋭いキックをヤツの側頭部に叩きつけた。

「ヒュアァァ————」

悲痛な叫びとともに、男の身体が消えていく。しかし、俺の耳からその声が消えない間に、すでに俺の眼は次の敵どもをとらえていた。

３人の男が近づいてくる。やはり黒い革ジャンをきた男たちだ。張りつけたような笑いを顔面に浮かべ、どこからともなく聞こえてくる軽快なビートに乗って、ヤツらはピッタリと歩調を合わせ俺に近づいてくる。３人とも、同じファッションそして、同じ顔———。判っている。ヤツらの一発目の攻撃は右のストレートだ。思いのほか、長いリーチを持っている。ここはスピードで勝負するしかない。そう判断した瞬間に、俺の肉体はダッシュしていた!!

「沸騰降臨拳!!」

熱風!!　俺の身体は熱い気体となって走り、ヤツらに襲いかかった。沸る血を集めた拳はマグマのような熱気をはらみ、地を這うアッパーカットとなって敵どもを襲った。アスファルトの焦げる匂い、そして、断末魔の叫び———。

「ヒュ、ヒュ、ヒュアァァァ———!!」

３人の男の悲鳴は重なりあい、俺にはひとつの声に聞こえた。３つの肉体はまったく同じ調子で痙攣し、最後に大きくのけ反って消えた。『沸騰降臨拳』、それは俺の拳の持つ底知れぬ力の象徴といえるだろう。身体の底から、言いようのない興奮と感動が沸き起こってくる。

GO!!

俺の前に現れた、光の文字。それは、俺の行き先を示している。自信に満ちた足取りで、俺はストリートを突き進んでいく。視界に入る者たち、ヤツらはすべて敵だ！　マーケットの紙袋を抱えた若者、犬を連れた女、上空から奇声とともに降ってくるパンクス、スケボーに乗った少年……そして、道端に置かれたゴミ箱から、意味もなく転がるドラム缶まで。殴れる物、破壊できる物はことごとく俺の敵なのだ！　拳のおもむくままに、沸る血の誘うままに。ストリートは今や、闘いのメリーゴーランドと化した。

それにしても、腹が減った。敵どもから攻撃

を喰らっても、強靭な俺の肉体はまるで痛みを感じない。しかし

腹が減った…

空腹感は容赦なく俺の五臓を締めつけ、六腑を切り裂く。耐えがたい空腹感は怒りとなり、俺は目の前の郵便ポストにそれをぶちまけた。郵便ポストは砕け散り、そこに一皿のカレーライスが残った。食欲を刺激するスパイシーな香り……**待て、なぜ？**　こんなところにカレーライスが？　しかも、出来立てだ。福神漬けもそえてある………**待て、早まるな!!**　道端に落ちているカレーライスなど、食えるか!?

「う、旨いっ!!」

全身に力が漲る。火を吹くような辛さが、導火線となって、俺の魂は再び点火した。

「沸点波────っ!!」

エネルギーの固まりが、俺の手の中に生まれ炸裂する。強烈な熱の波動が、道端に駐車中のクルマを一瞬にして吹き飛ばした(＋5000P)。なんとなく嬉しい。踊るようなステップで、俺は地下鉄の駅へ入って行った。階段の途中で、とびきりの美人とすれ違う。なんとなく嬉しい。俺は、陽気なメロディーを口笛にして、３段飛びで駆け降りていく────。鋭い衝撃が、俺の後頭部に突き刺さった。やられた！　敵だ、俺は忘れていた。視界をよぎるものはすべて敵だったではないか!?　俺は振り向きざまに、沸る拳を振り上げた。

「沸騰降臨拳！」

熱の拳は床を焦がして昇っていく。しかし、女は優美に肢体をひるがえし、笑い声とともに宙に舞った！　おのれ、沸る拳をかわすとは!?　俺は両の掌に闘気を集め、女を見据えた。

「ふってん───!?」

ドゴッ!!　鋭い衝撃が、俺の後頭部に突き刺さった。ハイヒールの踵が頚椎にめり込む鈍い音。鼻孔にあふれる鉄サビの匂い。血管の切れるプツリという音が小さく耳の底でした。**ケケケ！**　激しい衝撃とともに、俺の肉体から熱い血が吹き出していく。**ケケケケケケ！**　眼球が裏返り視界は眩しいほどの白に変わった。沸騰する血液が喉の奥から湧きだしてくる。やがて、俺の身体はゆっくりと冷えていった。**薄れていく意識のなかで、俺は女たちの嘲笑の声を聞いていた。ケケッ！　ケケケ!!　俺を取り囲み、覗き**込むたくさんの女たちの顔。俺は消えていく…

沸騰する血潮…**俺は蘇った!!**　強烈なエネルギーの渦に包まれ、俺は女たちの真っ只中に降りたった。勢いに押されてたじろく女たちの中心で、俺は大きくジャンプする。熱い波動が両脚を沸らせた!!

「煮沸旋風脚!!」

吹き上げる蒸気の渦が、一瞬にしてあたりを包み込む。悲鳴を上げながら崩れ落ちていく女たちの姿が陽炎となって揺れている。

GO!!

俺の行く道が示された。轟音と共にプラットホームに滑り込んでくるアルミニウムの車体。無人の改札を走り抜け、俺は迷わず地下鉄に飛び乗った。待ち構えていたように、群がるザコども。際限なくナイフを投げながら近づいてくるのは、幽霊のように青白い顔をしたコンバット野郎だ。窓に張りついて火を吹くヨガ野郎。突進するしか能がないスキンヘッドの男。まったく昼間の地下鉄は、ロクな人間が乗っちゃいない。車体の揺れに合わせて、俺は軽く身体を振った。弾みをつけて、左右の拳を気持ち良くヨガ野郎にヒットさせた。

「グワフッ!!」

ヤツの吐く炎の玉は、右の拳に難なく砕かれ、続く左がヨガ野郎の顔面をえぐる感触に、俺は喜びに似た感情を覚えた。次々に俺の前にあらわれるザコどもは、やってきたのと同じ順番で俺の拳に、俺の蹴りに、打たれ弾け飛んでいく。重なりあうヤツらの悲鳴が、俺の血に新たなる熱を注ぎ込む。

「大沸騰舞遊拳!!」

煮え沸る殺気、全身から溢れたエネルギーが、視界の中の敵どもを一瞬にして消し去った。座席で平和そうに居眠りしていた乗客たちも、巻き添えになったが、そんなことを気にする俺じゃない。静寂が支配する車内に、俺だけが残った。**闘いとは常に孤独なものだ。**しかし、それにしても腹が減った。足元に転がる骨付き肉を一口で胃の中に収め、俺はダッシュで次の車両へ飛び込んだ。さすがに骨付き肉はパワーが違う。生まれ変わったように全身に活力が漲る。思わず、大ジャンプして天井に頭突きを入れながら進んでいく。と、ピロリンという不自然な効果音と共に、真っ赤な星が落ちてきた。星に身体を重ねると、俺は突然、点滅しはじめた。無敵という状態があるならば、**まさにこれだ。**言葉通り、敵無しとなった俺はすべてをなぎ倒し、その車両を駆け抜けた。

最後尾まで行くと俺の点滅が終わり、地下鉄は次のステージに到着した。静かに車体が止まり、ドアが開いた。そこで俺を待っていたのは、長身のヤサ男。敵にしては珍しくひとりきりだ。虚ろな視線。背景に溶け込んだような存在感のなさ。今まで闘ってきた敵どもとは違う。そいつは距離を置いたままで、俺に何かを投げつけてきた。さして機敏な動きではない。ヤツの出方が気になるが、先手必勝!!　俺は左右に身体を振って、ヤツの投げてくる物体を避けながら、間合いをつめていく。何だ！　俺の肩をその物体がかすった。わずかな接触だったが全身を悪寒が駆け抜けた。ウ、

「ウィルスだ!」

やばい！　どうも他の敵と出方が違うと思ったぜ。きっと他の世界から入り込んできたヤツにちがいない。卑怯だ。攻撃がイヤらしすぎる。このままいくと、リセットしかないのか？　そんなのイヤ…イヤだァ!!

やばかった……とっさにステータス画面に切りかえたおかげで、どうやら元に戻ったぜ。地下鉄は次のステージに到着した。静かに車体が止まり、ドアが開いた。そこで俺を待っていたのは、巨大な男。俺の視界には、最初ヤツの膝から下だけしか見えなかった。常識を無視したヤツのデカさに、俺はちょっとムッとした。そのとき、見上げた俺の視界が褐色のヤツのコブシで一杯になった。大ジャンプをしたが、逃れられない。汚い、これじゃどうしたって食らうじゃないか!?　凄まじい衝撃が脳天を襲い、俺はカエルのように無残に潰された。数秒の硬直の後、立ち上がった俺は右端上へアンチを求めてダッシュした。ここまでは届くまい。態勢を建て直し、俺はヤツの動きを観察しようとした。しかし、いきなりヤツの体が浮き上がり一瞬にして俺の真上へ……再び、俺はカエルのように無残に潰された。遠のいていく意識の中で、俺は向こう側の端にドラム缶を発見した。しめた、あの中にはきっと………。気力を振り絞りヤツの股の間をダッシュでぬけると、俺はそのドラム缶を一撃で破壊した。こ、これは……。

ラジカセ…(＋5000P)

ものすごく悲しい。何の意味があるんた！　気落ちした俺は、ヤツの思うままだった。

沸騰する血潮…俺は蘇った!!　強烈なエネルギーを発しながら、俺は降り立つ。ためらうことはない、こうなったらやるしかないのだ。

「沸騰降臨拳！」

「煮沸旋風脚!!」

「沸り車!!!」

自分の命を削りながも、俺は大ワザを連発した。さすがの大男も、沸る血潮の前にはなす術もなくヤラれるだけだ。気がつくと、ヤツのＴシャツがボロボロになって、見るからにダメージを与えたと俺は実感した。俺は勝利を確信した。そのとき！　ヤツはいきなり銃を撃ってきた。今まで、何も持っていなかったのに!?　汚いぞ、きっと弾数の制限もないに違いない。バランス悪いんじゃねーか？　**俺の血は沸騰した──。**

TO BE CONTINUED

読む幸福 BOOK REVIEW

プログラムされたデータが壮大なゲーム世界を作るように、紙に印刷された活字も、きみの頭の中に想像の世界を造る。読んだ人をひととき幸福にしてくれる、そんな本たちをご紹介。

実物を見学するよりも臨場感のある不思議な図鑑

『輪切り図鑑／クロスセッション』
スティーヴン・ビースティ・画
リチャード・プラット・文
岩波書店　2300円（消費税込み）



〝クロスセッション〟とは、軸を決めて、その軸に直角に切った（輪切りにした）切り口のことをさす言葉。この本は、中世の城から、エンパイヤーステートビル、オペラハウスなどなど、世界中の建造物を輪切りにした状態で見せてくれる。百聞は一見にしかずというけれど、実際に見学したとしてもこの本で見られるほど、細かく詳しく見ることはできそうもない。眺めいるだけで、膨大な知識が、頭の中に入ってくる。

読み返すごとに味がでるマンガを超えた4コママンガ

いわゆるアート系のマンガ家として知る人ぞ知る存在であるしりあがり寿氏。彼の作った伝説的なキャラクターたちが、一般常識と想像を超えた世界で、染み出るような笑いを創り出す。何度でも読み返せて、その度に新鮮な気持ちで笑ってしまう。電車の中や、人ごみの中で読むと、笑いをこらえられずにきっと恥ずかしい思いをするハメに！　かといって、一人で読むにはおもしろすぎる!!

『コイソモレ先生』
しりあがり寿
青林堂　980円
（消費税込み）

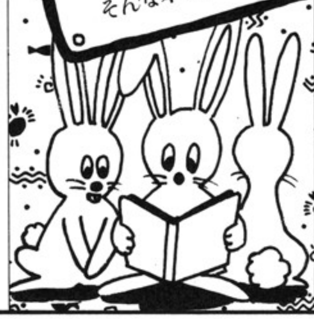


植物たちの知恵と戦いの様子が鋭い観察眼によって浮かび上がる

『昆虫記』が有名すぎてそれ以外の著書がほとんど知られていないファーブル。進化論を受入れなかった彼は、動物も植物も、神様が作った尊い存在としてとらえ、愛情深く観察を続けていく。この本は単なる植物についての観察記録ではなく、植物の世界をドラマチックに綴った物語といえる。読んだ後、道端の雑草も戦いながら生きていることを実感してしまう。

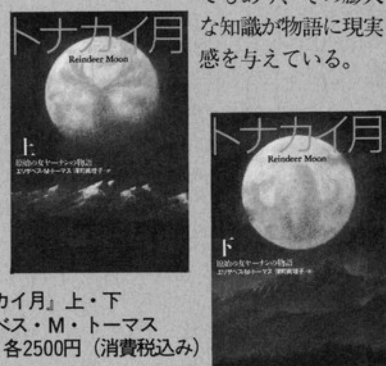


『ファーブル・植物記』
日高敏隆／林瑞枝・訳
平凡社　2500円
（消費税込み）



メルヘンでもファンタジーでもない太古の物語

太古の時代に生きた人間と、現代の我々との間にはどれだけの〝差〟があるのだろう？　この小説の主人公・ヤーナンは、約2万年前に生まれたエスキモーの女の子。厳しい飢え、部族の争い、出産の苦しみ……淡々とした文体で描かれるその生活は、あまりにも壮絶。著者は人類学者でもあり、その膨大な知識が物語に現実感を与えている。



『トナカイ月』上・下
エリザベス・M・トーマス
草思社　各2500円（消費税込み）

FRONT COVER STORY

毎号、結城信輝先生の描く本誌のカバーイラストには、なんとストーリーがあったのです！もちろん、このストーリーも結城先生の書き下ろし。銀河の果て…見知らぬ惑星で、ボッコ・ブッコ・ノッコの３人が大冒険ストーリーを展開していきます。今回は今までの物語を紹介、次号から『FRONT COVER STORY』としてスタートします。結城先生オリジナルのイラストとファンタスティックな物語。この3人の冒険に、ご期待ください。

はじめに

ハーイ♡みなさん

わたし、ボギンスカヤ・ティターニア・ゴルノフ大尉。ユナイテッドスペース・ギャラクシーポリス所属高速宇宙艇ティターニア号のキャプテンなの。キャプテンボッコってよんでね♡
実はわたし特殊な能力をもってるの。それは『原子変容』。え？　分からない？　ん一簡単にいえば変身能力なんだけど、私のは原子の配列を組み変える能力ってとこかしら。え？　サイボーグかって？　違うわよ。正真正銘の生まれつきよ。体の特殊な器官が原子に作用するらしいんだけど、科学的にはそのシステムは解明されてないみたいなの。だからあたし達ティターン（ティターニア）は宇宙の歩く最高機密ってわけ。稀少種だしね。さて、わたしの事はこれくらいで仲間を紹介するわ。ティターニア号の乗員は私を入れて３人。あとはＡＩがやってくれるからこれで充分なの。まずはプリドスカル・コーカス中尉。パイロット兼設計技師なの。パイロットとしても優秀だけど驚きなのはそのＩＱよ。６００よ、６００。信じられる？　もうただ天才ってのは変なとこが抜けてんのよネ。すっごい方向音痴なの！　どーしてこれでメカの操縦ができんのよってくらいなんだから。(笑)でもメカの扱いにかけちゃ不思議と一流なのよネ。まったく変なヤツ。(笑)ニックネームはブッコよ。さて、もう一人はノル・エドバンテス曹長。大柄な体格に似合わずメカニックエンジニアなの。どこからか部品を調達してきて何でもその場で作っちゃうバイタリティの持ち主。でも直情型のわたしとブッコにくらべて彼はどんな時でも冷静沈着で、彼の冷静な判断に助けられる事もしばしば。おばあさんの知恵袋的なヤツね。あ、彼に言わせると、それは彼の先祖からの教えを守ってるだけなんだそーで…。あ、彼は地球系ネイティブアメリカン・ナバホ族の最後の生き残りなんだって！　うーん、貴重ね。そー言えば３人の中で純粋にユナイテッドステイツの人間て彼一人なんだっけ。ニックネームはノッコ。さて、以上の私達３人これからどんな冒険がまっているのやら応援ヨロシクネ♡



Vol.1



Vol.2



Vol.3



Vol.4



Vol.1

ガーン！　ショックう！

一級犯罪者、ベムラを追跡中、亜空間でニアミスをおこして見知らぬ惑星に墜落しちゃったの！どうやら立入禁止区域の未分化惑星の一つみたいなんだけれど、困った事に墜落の際現地の人に見られちゃったらしくて…。ただそのおじいさん無数の刀傷を受けていてあたし達に古い刀と指輪、それとボロボロの地図を渡すと言切れちゃったの。『これを、アヴァローンの国王陛下に… 』って言いのこして。でも、でもよ！どーすればいーの？　右も左も分からないこの星でいったいどこに行けばそのナントカ国王に会えるってゆーのよ！　だいたいあたし達はベムラを見つけて捕まえなきゃいけないってのに！（この星のどこかに絶対いるはずなんだから！）いったいあたし達これからどーなっちゃうのかしら？



Vol.2

あーあ。まったく。

ブッコったら『ま、何とかなるんじゃないの？』とか気楽な事言ってたくせに、いきなり方向音痴の本領発揮なの。いくら時速４００キロ悪路おかまいなしの『ランドムーバー』だって道や地理が分かってなきゃ意味ないもんね。おまけに、ブッコったら何か変な動物になつかれちゃってるし。（笑）でも、やっぱりこのおじいさんの地図ってこのあたりの地図じゃないみたい。いったい何の地図なんだろ？　それにしても、困り果てた天才の姿ってのも仲々可愛いと思わない？　（笑）



Vol.3

ビーックリ!!!

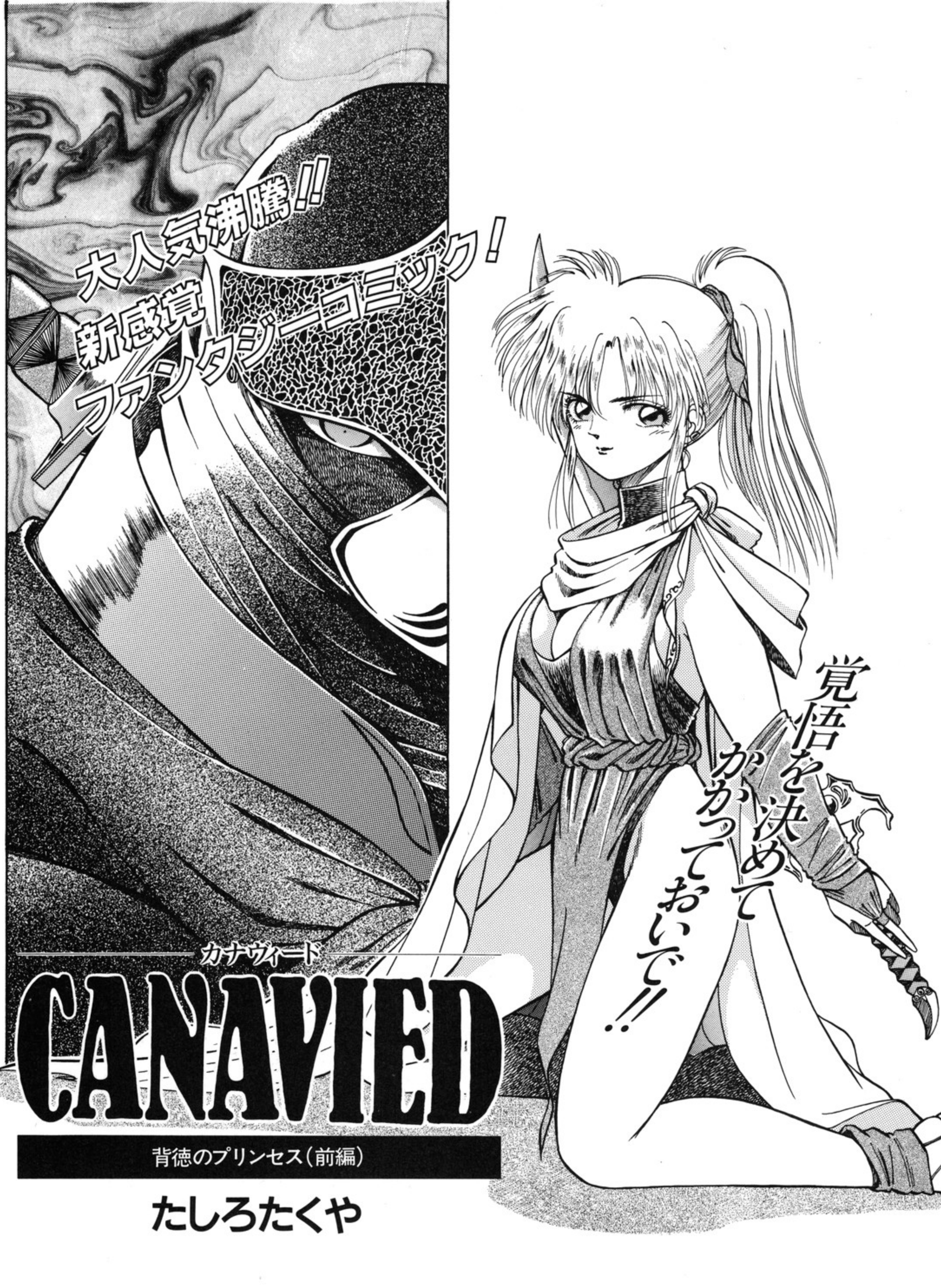
何と何とこの星はどーやらあの『剣と魔法の王国』みたい！　だって通りがかった村でもすごく原始的な生活なのに、あたし達の科学レベルでも測れない不思議な現象があたり前に使われているんですもの！　ブッコでも分からないってんだから驚き！！　でもおかげでブッコは探究心をすごく刺激されてこの星が気に入ったみたい。ノッコは・・・あいかわらず平静だわ。動じない奴（笑）それと驚いたのがこの剣よ！この剣を見ただけで村人は私達の事を『聖剣士様』なんて呼んで親切にしてくれるの。どーやらすごい剣らしいわ。あのおじいさんも『聖剣士』なんて、もしかするとすごい人だったのかしら・・・。あーもうビックリの連続！！　どーやらアタシもこの『剣と魔法の王国』気にいってしまったみたい！



Vol.4

うーん、さすがぁ♡

天才ブッコは最近『魔法使い』の弟子です。といっても弟子入りしてるわけじゃあなくって、魔法現象の法則の研究に熱中してるって事。そのおかげで、またまた変な物を作ったの。なんと、『魔法のほうき』よ！　ファッションまでトータルコーディネートしちゃってサ。『オレは、この世界での役割は魔法使いで行くことにしたから』ですって！　ＲＰＧじゃないってのよネー。（笑）でもさすが天才。もう魔法のノウハウを、自分なりに習得してきてるみたい。『ブッコ・ザ・ウィザード』の日も近いかしら？


大人気沸騰!!
新感覚ファンタジーコミック!
覚悟を決めて
かかっておいで!!
カナヴィード
CANAVIED
背徳のプリンセス（前編）
たしろたくや

里帰りしたカナヴィア姫（笑）に襲いかかる不吉な影……!?




パカッ
うるさいねっ
誰だ!?
わっ
あたしだっっ!!!
え……っ？
あ……ああっ
まぁまぁまぁ
姫さま!!
カツ
カツ
マイヤ
半月ぶりだな
元気だったか？
姫様
……!?
又また こんな
下々の お姿を
なさって……
ああ
なさけない
泣くこたー
ねーだろ
カナヴィア様
そちらの可愛らしい
お方は……？


すばやくチェック!!
身元ははっきりしてる
同盟国ブラシオルの
宮廷神官の娘さ
よろしく頼むわ！
さようでございますか
コ…
コンニチハ
ささっ
レノアといってな
事情があって
あたしが引き取った
ふむ
お召し替え
していただきます！
げっ…
こんな事してる
ヒマはありませんわっ
ささ！ 姫さま
こちらへ……!!
はっ
ぐい
ぐい
どっ…どこに
行くんだ？
マイヤ
さー姫さまっ
きりきり歩いて
下さいな!!
いやだー
いやだー
お姫様…
ズルズル
はぁ…
あ…そーそー
レノアさんでしたね
適当にくつろいでて
下さいまし
いてててて
マイヤー
いてーよぉ
グイッ


ほーら！
あたり前のお召し物さえ着ていただくとカナヴィア様もりっぱな姫君に見えるんです!!
土台は整っているんですからねっ
……
やれやれ
今日姫様が戻られて
ほっとしましたわ さっそく本邸に連絡を……！
マイヤ!!
何かあるな……！
ぴく
ホホホホホ おわかりですか？
今日は 姫様の お見合いの 日ですわっっっ!!
うそ…


いけ――っ
とばせぇぇ
シルバァあ!!
ドドド
フゴッ
フゴッ
ジークフリート
王子ィ――っ
おまちをぉぉ!!
じぃ！ 余は一刻も
早くカナヴィア姫に
会うてみたいのじゃ
その方は 無理を
せずとも 後から
ゆっくりまいれ!!
むおおぉ
ドドドド
ひめ～っ
王子ィィィ
ザッ


ガサ
ガサ
はー
はー
なっ…何とも
妙な造りの城じゃの
そっ…それに人が
おらん!!
ガサ
ガサ
おお!!
これは
これは!
ザ
ザ
ザ
カナヴィア姫で
ござるな!!
お初にお目に
かかりまする!!
ばっ
えっ!?
あっ…あの
私――ちが
聞いておりますぞ
カナヴィア姫は
宮廷の堅苦しさを
お嫌いになり
そのような下々の
お姿でお忍びを
好まれるとか…!
あのォ……



キョロ
キョロ
先に着いて おられる はずじゃが
はて……？ 肝心の王子は いずこに――？
ジークフリートなら これに―――！
だからぁ
あっ…申しおくれました 私 ジーク王子の側近で チャアルズと申します！ 以後お見しりおきを!!
!?
お初にお目に かかります カナヴィア姫！ ジークフリートに ございます
は？
じい！ とても 可愛らしい 姫 だな―――!!
…………… ……はい



ノリに乗ってるたしろ先生にはげましのおたよりを!!

あて先　〒162　東京都新宿区新小川町1―14　NAOビル
㈱メガドライブ編集部「たしろ先生ガンバレ！」係


あっれ——?
誰もいねーや
変だな……
ポリポリ
ま…もともと
あたし用の別邸
だもんな
使用人だって
10人くらいだしー
だーっはっはっ
こーゆー時
人がいないってのは
ラクだわさっ
なぁーにが
ラクだってぇ!?
何だ
てめぇら
……!!
おいおい
この女　自分が
お姫様になった
つもりらしーぜぇ
お姫様にしちゃ
少ーしガラが
悪いみてーだな



おい　お前ら
早いとこ　その女も
他の連中の所に
連れていけ!!
おっと…こがしらだ ヤベー ヤベー
ぴらっ
カナヴィア姫はな
そりゃあおとなしくて
可愛らしい姫様
だったぜー
なんだー おめぇ あんな ガキが シュミ かよぉ!!
なるほど
見張りが１人も
いなかったのは
ぐぐぐ
てめえらの
仕業だったん
だな!!
こっ…この
アマ〜!!
ぶひゃっ
……
メキ…


ジャンプ!!!
ふわっ
!?
うっ…!?
カッ
あーんど
キィーック
つっ!!!
ゴッ
ぐき
うあぴっ
あたたた
………
すてーん


ニヤ
おかしらへの貢物にはもってこいの女だな!!
グイッ
こっ…小頭ぁ
ほぉう! こんな上玉が残っておったか――!!
いててて
!!
くそ…慣れない物はくもんじゃねーな
へへ…ねーちゃん行こうか!
連れてこい!
ドン
いったぁ
へーい


ひょごっ!!!
シュウ
シュウ
シュウ
ぬっ!?
ジャキン



なぞの黒装束の正体は？ エンゲルス族に捕われたレノアの運命は？ 立て！ カナヴィア!!

TO BE CONTINUED



読者アンケート



右のハガキにアンケートの答と、次頁の中からほしいプレゼントの番号を2つ書いて、41円切手を貼って送ってください。しめ切りは、3月8日当日消印有効です。

アンケートハガキに答を記入のさい、『ファンタシースター』などのシリーズものは、「I、II…」までしっかり明記してね。郵便番号も忘れないでねっ！

1 (勝)メガドライブを買った理由を下から2つ選んでください。
①巻頭特報を読みたかった。
②付録がほしかった。
③コミックが読みたかった。
④知りたい新作情報が出ていた。
⑤前号を買って気に入ったから。
⑥他の(勝)ゲーム情報誌を買っていたので。
⑦その他（内容を書いてください）

2 今までにプレイしたメガドライブのゲームの中で、一番おもしろかったソフトを1つ書いてください。

3 P129「新作ソフトスケジュール」の中で、やってみたいゲームを2つ書いてください。

4 コミック・小説化してほしいゲームを1つ書いてください。

5 今、一番注目しているソフトメーカーを、1つ書いてください。

6 今号の表紙を見てどう思いましたか？
①良かった
②悪かった
③その他（意見を書いてください。）

7 あなたがよく読む雑誌を下の表から選んで、その番号を書いてください。

8 あなたが最近よくやるアーケードゲームを2つ書いてください。

9 HOW TO WINで紹介してほしいゲーム名を「新作ソフトスケジュール」の中から1つ選んでください。

10 付録で紹介してほしいゲームを「新作ソフトスケジュール」の中から1つ選んでください。

11 今号の記事でよかった記事とつまらなかった記事を、それぞれ3つずつ下の表の中から選んでください。

12 (勝)メガドライブを読んだ感想と、これからやってほしい企画を書いてください。

7．よく読む雑誌

❶ メガドライブFAN
❷ BEEP! メガドライブ
❸ 電撃メガドライブ
❹ The スーパーファミコン
❺ HIPPON SUPER!
❻ 電撃スーパーファミコン
❼ (勝)スーパーファミコン
❽ 月刊PCエンジン
❾ PCエンジンFAN
❿ 電撃PCエンジン
⓫ (勝)PCエンジン
⓬ ファミリーコンピュータマガジン
⓭ ファミコン通信
⓮ ゲームボーイマガジン
⓯ コンプティーク
⓰ テクノポリス
⓱ POPCOM
⓲ LOGIN
⓳ マイコン BASIC MAGAZINE
⓴ 電撃王
㉑ ゲーメスト
㉒ コミックGAO
㉓ コミックコンプ
㉔ Vジャンプ
㉕ キャプテン
㉖ コロコロコミック
㉗ コミックボンボン
㉘ 週刊少年ジャンプ
㉙ 週刊少年サンデー
㉚ 週刊少年マガジン
㉛ 週刊少年チャンピオン
㉜ NEW TYPE
㉝ アニメージュ
㉞ アニメディア
㉟ その他

11．今号の記事

❶ CESレポート
❷ ロケットナイト アドベンチャーズ
❸ ファイナルファイトCD
❹ らんま1/2 ー白蘭愛歌ー
❺ エクスランザ
❻ ダークウィザード
❼ アネット再び
❽ 邪神ドラクソス
❾ G-LOC
❿ Jリーグチャンピオンサッカー
⓫ Aランクサンダー
⓬ ゾウ！ゾウ！ゾウ！レスキュー大作戦
⓭ GODS
⓮ メガロマニア
⓯ アイ・オブ・ザ・ビホルダー
⓰ ウルフチャイルド
⓱ デバステイター
⓲ スプラッターハウス PART3
⓳ 蒼き狼と白き牝鹿〜元朝秘史〜
⓴ インタビュー「古代祐三氏」
㉑ INSIGHT
㉒ 見切り人生
㉓ 跳んだりはねたり踏んだり蹴ったり
㉔ どれちょっくらRPG
㉕ HOW TO FUN SLG
㉖ 移植探偵団
㉗ 背徳の桃園
㉘ なめこクラブ
㉙ アクションゲーム小説・沸騰伝
㉚ ブックレビュー・読む幸福
㉛ センター・ピンナップ
㉜ コミック CANAVIED 背徳のプリンセス
㉝ 裏技メガバズーカ
㉞ MEGA REVIEW
㉟ ニンジャウォーリアーズ
㊱ F22インターセプター
㊲ マジンサーガ
㊳ GENESIS POWER
㊴ GG PRESS
㊵ アーケーダー7
㊶ information
㊷ 千客万来
㊸ HOT MEGA
㊹ ロードス島戦記開発日記
㊺ 聖魔様通信
㊻ 新作ソフトスケジュール
㊼ 付録①<ベアナックルII完全攻略ガイドブック>
㊽ 付録②<ベアナックルIIパーフェクトデータシート>

応募ハガキはこれっ!!

読者PRESENT

㊙メガドライブよりみなさんへ。感謝をこめて、人気の新作ソフトやグッズをプレゼントだっ！

SOFT

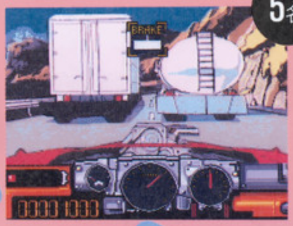
1 マジンサーガ
提供／セガ



5名

2 ロードブラスターFX
提供／ウルフ・チーム

5名



3 スプラッターハウスPART 3
提供／ナムコ



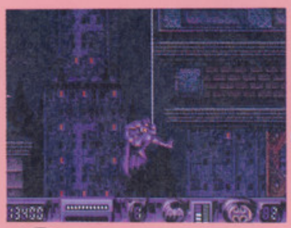
3名

4 ファイナルファイトCD
提供／セガ



5名

5 バットマンリターンズ
提供／セガ



5名

6 F22インターセプター
提供／EAビクター



5名

GOODS

7 天舞カードゲーム
提供／ウルフ・チーム



30名



8 笑ゥ せぇるすまん
提供／コンパイル



5名

9 サイボーグ009サイン入り台本
提供／RIOT

5名

10 Aランクサンダーサイン色紙
提供／RIOT

9名



11 メガドライブ
提供／セガ



3名

応募方法

プレゼントの応募方法は、左のアンケートの答えと、ほしいプレゼントの番号をハガキに記入して、切手を貼り（貼ってないのはボツ！）ポストに入れるだけ！　プレゼントの番号は、第二希望まで書いてね。締め切りは '93年3月8日消印有効だよ。当選者の発表は㊙メガドライブVol. 6に掲載します。

たくさんのおハガキ待ってます！

裏技どっかん百万発！

MEGA BAZOOKA

裏ワザでおもちゃ券をもらおう！

- ●1等賞 …10,000円のおもちゃ券
- ●2等賞 … 8,000円のおもちゃ券
- ●3等賞 … 5,000円のおもちゃ券
- ●末等賞 … 2,000円のおもちゃ券

この「裏ワザメガバズーガ」で採用したハガキには、もれなく上記のおもちゃ券をプレゼント！ ドシドシ送ってね。



三國志Ⅲ

光栄／12,800円

美姫貂蟬を配下にできる！（山形県 佐藤孝弘さん）



➡これが貂蟬だ。貂蟬の仕官入りを許可すると、商業値が500上昇するぞ。



⬅とにかく頑張って右の条件を揃えて、その状態を維持するのだ。



まず君主は誰でもOK。とにかく王允を配下に置き、長安を領土にしてそこにいること。次に王允の忠誠度と民忠を100、開発と灌漑が80以上、税率を39%以下にした状態で1月～3月を迎える。と、なんと王允が娘の貂蟬を「仕えさせてほしい。」とやってくるのだ。



タイムギャル

ウルフ・チーム／7,800円

ステージセレクトができる

（滋賀県 山田明さん）

ゲームをスタートさせメニュー画面にする。カーソルを「GAME START」にあわせ、✚左、右、右、上の順に押してゲームをスタートさせる。これで最終ステージを選んでクリアすれば、エンディングを見ることもできるぞ。





⬆コンティニューしてもこの画面は残ってるから安心してね。



アフターバーナーⅢ

CSK総合研究所／8,400円

スペシャル・オプションモードがあった！

（岐阜県 渡辺直樹さん）

CONTROL TYPEにカーソルをあわせスタートを押すとスペシャル・オプション画面になる。実はこれ、マニュアルに載せる予定だったものが、なぜか裏わざになってしまったらしいぞ。

➡カーソルをあわせてスタートするだけ。





⬅設定を変えるとⅠ、Ⅱをプレイできるのだ。



ぷよぷよ

セガ／4,800円

勝ち抜いたらサウンドテスト

（宮城県 千葉雄次郎さん）

とにかく「ひとりでぷよぷよ」をクリアする。レベルはなんでもOK。クリア後、おぷしょん画面を出すとSOUND TESTが入ってる。



⬅おぷしょん画面の一番下に、サウンドテストが表示される。



電忍アレスタ

コンパイル／6,800円

ファン必見のおまけ画面

（東京都 立石弘毅さん）

難易度はなんでもかまわない。とにかく、なにがなんでも全面クリアし、エンディングまでいくこと。エンディングが終わってタイトル画面にもどしオプションを選択すると、OMAKEの表示が。おまけ画面は全部で7種類あって、なんだこりゃ、みたいなのが楽しいのだ。



⬆難易度を見てくれ。ど～だの上忍だぞ！よくやったとほめてくれ。



⬆SD冴刃の登場。小さくなってかわいさ倍増。



⬆左手で描いたような、人間のような動物のような‥‥。いったいこれはなんだろう。

ランドストーカー 裏ワザ 大特集!!

セガ／ 8,700円
た～くさんハガキが来たので特集にしちゃいました。



謎のティーバックとは？（岐阜県　MANさん）

メルカトルの町でホーリーおじさんに逢い、剣の稽古をつけてもらう。頑張って50匹倒すと「ティーバック」というアイテムをくれる。どんなものだろうとアイテムを使ってみると、HPが1になり減ったHP×10のゴールドを入手できる。



⬅ホーリーおじさんというよりジイさんだ。でもこれが強いのよ。



⬆どうしても勝てない人は、レベルをあげてからくるといいよ。



⬆このティーバックアイテムは、一度使うとなくなってしまうのだ。



⬆ティーバックを入手すると、ホーリーさんは引退しちゃう。



最終ボスもこれで楽ちん

（新潟県　伊倉隆さん）

ボスの下、少し離れたところ（写真の位置あたり）で連続ジャンプ斬り。場所がズレてるとドラゴンの吐く炎に触れるので気をつけよう。



⬆うまくいくと、ダメージを受けることなく倒せるぞ。



ダールのひやくを発見

（愛知県　高杉旭さん）

メルカトルの町のカジノに行くには「遊戯券」が必要だ。この「遊戯券」は、城にいるドンメルからもらわなければならない。ニワトリつかみの部屋でゲームをして、ゲーム終了後にニワトリに乗り、ニワトリが出て来た場所に入りこんで、少し歩いたところに左に落ちる場所がある。行き止まりになったところでⒷを押すと「ダールのひやく」を入手できるのだ。



➡城にいるドンメルから遊戯券をもらおう。話しをするとくれるぞ。



⬆カジノの入り口。一度出て再び入るには、また遊戯券が必要。

⬇遊戯券がないと、おじさんがじゃまして先には進めないぞ。





⬆関係ないが、バカ速いのが1羽いるけど点数はいっしょ。



⬅ニワトリに乗って、この出口に入りこむのだ。



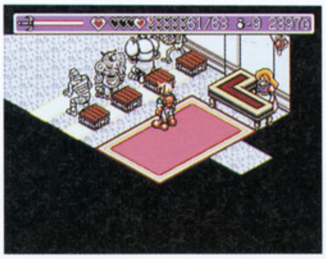
⬆この見えないところでダールのひやくが手に入るのだ。



ニワトリがモンスターに変身

（茨城県　大川潤さん）

カジノの、チキンレースの部屋の前で、2コンのⒶ+Ⓒ+Ⓩを押しながら部屋に入るとニワトリがモンスターに･･･。





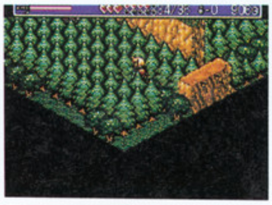
フライデーの里でタダでもらう!

（愛知県　黒沢貴之さん）

メルカトルの町から西へ少し行ったところにわき道がある。フライデーの故郷、トゥィンクル村に行くにはここを通らなければならない。中に入るとちょっとした迷路のようになっていて、その一番奥にトゥィンクル村の入り口がある。村にはフライデーの仲間たちがいるのだけど、話そうにも上にあがれないの。知ってる人はハガキを送って。



⬆この中はちょっとした迷路になっていて簡単なしかけもあるんだ。宝箱もあるぞ。



➡一番奥に村の入り口がある。ここから下に落ちるとトゥィンクル村だ。



⬆ここがフライデーの故郷。中には仲間の姿もある。



⬆村を出たり入ったりして、エケエケの実を9個にすることができる。

ピンクの本の中身は？（広島県　北山謙一さん）

末等

デステル村の教会で謎の本を発見！　神父さんの右横にこっそり置いてある本がそれ。この本を机の上に置いて神父さんと話をしよう。すると神父さんは顔を赤くして（るんじゃないかと思う）、本を見せてくれる。本の中身は神父とライルと神のみぞ知るのだ。



⬆神父さんの横にいかにもこっそり置いてあるところがくさい。



⬆神父さんに「こりゃなんだ」とばかりに話をしよう。



⬆画面が怪しいピンク色になるということは、きっとHな本なんだろうナ。



⬆結局中身はわからないので、勝手に想像しよう。過激な想像はするなよ。

水の中は安全地帯

末等

（徳島県　河野恭典さん）

海の中は安地だった。敵は入って来れないし攻撃もしてこない。ライルの臭いはするが姿は見えずってな感じで、そばでウロウロしてるだけ。ここから攻撃すればダメージは受けないぞ。



⬅水の中に2歩くらい入ったこのへんがよい。敵への攻撃もできる。

像の上にはスイッチが!!

3等

（静岡県　小山拓郎さん）

マサンの村の銅像の上に乗ると像の足元に宝箱が出る。中身は「命のもと」だ。乗り方は、まず犬の背中に乗る。次によく動きまわりそうな人（？）を選んで犬から乗り換える。うまく像の横にきたら像に飛びうつる。すると宝箱が出現するのだよ。



⬆ニワトリでもいいんだけど、犬のほうが楽に乗れるよ。



⬆乗る人によっては、ちっとも像の近くに寄ってくれなかったりする。



⬆像の上に乗ると“ピロリーン”と宝箱が出現。



⬆宝箱を開けると命のもとが入ってる。これはちゃんといただいとこう。

敵と一緒に木を切り倒す

2等

（京都府　岩田基さん）

写真のように普通の木より少し青みがかった木がある。この木は「アックスマジック」をもらってからでないと切れない。ということはみんな知ってるはず。でも「アックスマジック」なしでも、敵と一緒に切るとドサクサ紛れに切れちゃうのだ。



➡敵を木のそばまでおびき寄せてタイミングよく。



⬅木を切り倒して上に登ると宝箱がある。

おまけ

上の裏わざを確認するため、写真の場所（ミルの塔の前）に行ってみた。ところがここのガイコツなかなか木のそばに来てくれなくて、モタモタしてたらガイコツの攻撃を受けてしまった・・・・。で、偶然に裏わざ（？）をみつけたので紹介しちゃったよ。



➡攻撃を受けてのけぞり、木の向う側に行く。



⬅出るときは木の陰で斬られるのを待つ。

裏ワザ大募集！

「おぉ～、これはまさしく裏わざだ！」と思ったら、ハガキに書いてポストへ走ろう！　同じ内容のハガキの場合は、より詳しい内容で、ちゃんと読める字で書いてあるハガキを採用します。ハガキに書ききれないときは封書でもOK。FAXも受けつけてます。

住所、氏名、年齢、電話番号、ゲーム名をハッキリ書いて、下記の住所まで送ってください。

〒162 東京都新宿区新小川町1-14　NAOビル
㊙MD「ウラワザ」係
FAX 03-5228-1707

MEGA REVIEW

●メガレビュー●

まだまだ寒いけど、ホットなゲームがもりだくさん。今回からガラリと趣向を変えて、メガレビューがスタートしました。



本誌編集員が、最新ソフトをじっくりプレイ。ゲーム好きの熱い思い入れと、ゲーム雑誌編集マンの冷静なプロの意見をストレートに語ります。それぞれに、オススメのソフトには『推薦』マークを、特に思い入れの強いソフトには『特選』マークをつけました。ソフト選びの参考になれば幸いです。

増田敬治

海外ソフトがダイレクトに移植されるMD。多少、不親切な部分もあるけど、個性的でパワーのある海外ソフトが僕は好きです。日本人向けに、バランスを変えてしまうような移植には絶対反対だぞ!!

特選　推薦

高橋よう子

パッと見のいいソフトに、すぐダマされちゃう私……。腕前は、イマイチだけどゲームが大好き♡　今回はアクションゲームが多くてもう大変。でも、一生懸命にプレイしました。どうぞよろしくね。

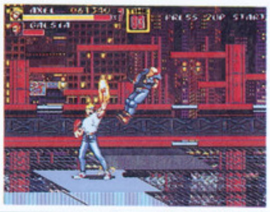
特選　推薦

山田一平

とにかく得点制が廃止になってよかった、よかった。ついでにいうと特選／推薦もやめてほしかったんだけど。得点や評価はユーザーがつけるものだものね。ゲームに求めるのは真面目さと趣味性です。

特選　推薦

ベアナックルII



発売中

セガ
アクション
7800円／16M

今までのいいアクションのよいところを集めたゲーム

結構おもしろかった。よくできたアクションゲームですよね。

よくあるアクションゲームのいい所ばっかを集めたゲームというか………。

うーん、でもなんか地味じゃない？

だから、いいところだけを集めて丁寧に真面目に作ったんだよ。その分インパクトがないけど。傑作というより佳作って感じだね。おもしろいし、楽しめるんだけど…これぞというものがないみたい。

僕はむしろ、そういう部分がいいと思うんだけどね。完成度が高いってことでしょう？　まず、いろんな面で平均点をクリアしているゲームってめったにないから。ほら、最近ってさ何か目新しいことやろうとしてハズすゲームって多いじゃない？　今のTVゲームの技術の中で、確実にできる範囲のことしかやろうとしてない…そういうわきまえた姿勢みたいのが、いいなと。

音もいいし、画面もいいし、動きもいいしね。でもそのいいっていうのが、全部平均点よりいいっていうヤツで、こうドーンとズバぬけた部分はないよね。突発的なアイディアがあってっていうんじゃない。計算されつくしてるというか………。

冷静に綿密に作られてるなぁって感じがしますよね。買った人を絶対に裏切らないゲームというのでしょうか………。

うん、今まであったアクションゲームをよく分析して、それなりの水準のものを最初から予測して作ったというか、熱い情熱によって作られたというより、冷静な計算によって生まれたゲームだと思う。

だから比較的やさしくできてるでしょ。ガンガン進めるから、誰でもちゃんと楽しめる。難しくすることでレベルを上げてるワケじゃないってのがいいと思うよ。

イラスト／後藤隆之

スプラッターハウス PART3



3月19日

ナムコ
アクション
6800円／16M

キワい印象のわりに丁寧な作りの優良ゲーム

スプラッターが好きな人には気持ちのいい動きだと思うなぁ。

最初見たとき、スプラッターっていうにはサッパリしてるなぁと思ったんだけど、ずーっと見てるとだんだん気持ち悪さがしみてくるっていうか……グロさがね、ハデじゃないんだけど、キワいよね。

特に新しいことは何もないんだよね。優等生的な感じがする。ソツがないというか。

グロい印象とは逆に、真面目に作ってあるゲームだと思う。手を抜いてないよね。

アイテムがあるじゃない、角材とかバットとか、ナタとか。そういうのを持って攻撃すると、やっぱりスプラッターって感じがする。敵のやられパターンとかもたくさんあって、凝ってるし細かくできてるじゃない。見ててアキないよね。

バランスがいいってことなのかもしれないけど、途中でゲームオーバーになっても、またコンティニューしようって気になる。極端に難しくできてない所が好きだなぁ。面クリってわけじゃないけど、一部屋ごとに一段落つくじゃない。あれがいいなって。

そう、それで一応マップのなかで迷ったりもするんだよね。行き方も一通りじゃないし、遠回りすれば武器が手に入るし、速攻でボスのところに行ってもいいし……。

ゲームって技術的な部分が、いろいろ進化してるじゃない？　容量が増えたり、多重スクロールができたりとかさ。そういうなかで、健全な進化をしてきたゲームって感じだよね。奇をてらったシステムを掲げたりするんじゃなくさ。

操作的なおもしろさと、見た目のおもしろさが両立してる。ゲームとして見れば、スプラッターな設定っていうのは、普通の町中で戦うよりもまっとうなことだもの。

F22　インターセプター



2月12日

EAビクター
フライト
シミュレーション
8900円／8M

上達していく自分の腕まえをじっくりと楽しめる

これは記念すべき作品ですね。本格的フライトシミュレーターの一作目として。基本的に遊べる部分を意識した作りだから、誰でも飛べるし、誰でも宙返りができる。フライトシミュレーターを初めてやる人間にとっては、いいゲームじゃないかな。

当たり前のことだけど、ゲーム始めて最初は全然できなくて、それがやってるうちに自分の腕が上がっていくっていう、その過程がこんなにまでおもしろいゲームってなかったような気がするよね。

そう、上達することが楽しいんだよね。敵の出現パターンとか全然ないわけだから。360度の空間の中を飛んでいるということそのものを楽しめる。それでだんだん…どうせ敵を撃つなら、かっこよく仕留めようっていう気にさせる。燃えるんだよね

音楽も、最初はなんでもなかったけど、自分が上達してくると、妙にノリがあってきて、燃えるモノを感じるようになる!!

ゲームがね、本当の意味で遊ぶための素材になっているでしょう。戦闘機を飛ばすっていうシンプルな楽しさがストレートに味わえるのよね――フライトシミュレーターってパソコンのやつとか見ても、グラフィックが貧しいっていうか素っ気ないでしょう。でも、やってみると全然それが気にならないよね。プレイすること自体が楽しいから、平気なんだよね。

このソフトがきっかけになって、日本でもフライトシミュレーターが盛り上がってくれれば、いくらでも絵のいいものは出てくると思う。そうなって欲しいんだよね。コレはスロットルの概念とかないし、機能が少ないけど、パッドなんか改良されれば、どんどん良くなると思う。新しい分野を開くソフトとして、この作品は評価したいな。

バットマン　リターンズ



2月19日

セガ
アクション
価格未定／8M

キャラの動きが、ゲームに生かされないのが残念

どういうわけか、楽しめない感じなんだよね。特に操作性が悪いとかそういうことでもないのにさ。

敵が卑怯なんだもの。ロープを使って段差を上がっていくのはおもしろいんだけど、上がったところに…まだ自分がなにもできない状態のときに、そこにもう敵が待ち構えてるの。絶対にダメージ食らっちゃう！

人がプレイしてるのを後ろから見てると、すごいおもしろそうですよね。

えー、ホントに？

ヒョイヒョイって登っていったりするときとか、あと飛び下りるときの恰好とかカッコいいじゃない。グラフィックに味があるよね。色使いなんかのセンスもいいしさ。操作感は別として、動きのパターンとかカッコいいんだけどね。

でも自分でやると、思いどおりにいかなくて、ちょっとね。だって敵の動きの方がスピードあってカッコいいじゃない？

ロープを使ってブラブラぶら下がったり、ジャンプして下りてくるとき、ファーッとマント広げたり、動きのパターンがいろいろあるじゃない。そういう動きを使いこなせれば気持ちいいんだと思うけどね。

うん、そうすればバットマンとしてのプロっぽい動きができるよね。でも、それが役に立たないんだもの、プレイする上で。

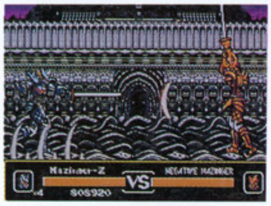
僕はね、最初のスタートが夜の場面で始まるじゃない。あれがね、暗い感じでイヤ。

だって、バットマンって夜しか活躍しないでしょ。仕方ないんじゃないの。

雰囲気はよく出てるんだよ。あの映画のムードがちゃんと画面に出てるんだ。でも、ゲームとしてのおもしろさがないような。

映画のね、暗くてちょっと屈折したような感覚がゲームの中にもあるのかな――。

マジンサーガ



2月26日

セガ
アクション
6800円／8M

アクションゲームとしてはなかなかに楽しめる。

私は２Ｐが欲しかったなぁ。

さやかちゃんがいないのは寂しいね。

大きくなってからの操作感が、結構気持ちいいから、大サーガの対戦モードでもよかったと思うんだけどね。

うーんでも、大サーガのときの技が少ないのが気になるよなぁ。大きくした意味は何なのか……キャラが大きいならもっといろんな動きができてもいいのになぁ。剣を持ってるのに、下突きができないなんて！

ちょっとトロくなる感じがする。それにマジンガーZが全然レベルアップしないじゃない？　だから、ずっとアクションが変わらないでしょ。単調になるよね。

あとねー、永井豪の世界観があんまり出てないと思う。特に小サーガのときに出てくる敵はあっさりしすぎ。もっとキワいのが欲しかったよー。全部、フツーのアクションに出てくるような敵なんだもん。

ちょっとフツーのアクションに迎合しすぎたような感じするね。キャラクター物らしい個性がなくなっちゃってるよね。

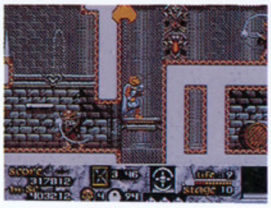
それだからこそ、アクションゲームとしてのデキはよくなってるんだよね。ただ、『マジンサーガ』っていうタイトルである以上、永井豪らしさがもっと欲しいよね。

ボスキャラなんか、それっぽい感じがしてるように感じるけど——。

いやぁ——。ちょっと違う、どうもそういう感じじゃない。世界観が違うのかな。永井豪ファンが、『マジンサーガ』ということで買うと、肩すかしをくらいそう……。

そのかわり、アクションゲームファンが買うなら、それなりに楽しめると思うな。キャラクター性を追求するあまり、ゲーム性が犠牲になっていることがあるけど、このゲームの場合はそうじゃなかったのね。

邪神ドラクソス



2月19日

EAビクター
アクション
8900円／8M

とにかくツラいゲーム それを楽しめる人になら…

すごくツラいゲームです。これは多分10人のうち９人はツラさでやめるかもしれないけど、あのツラさを楽しむ人間もいます。

でも、やることが多すぎると思います。アクションらしく敵もワラワラ出てくるし、パズルっぽい要素もあるし、手に入れなきゃならないアイテムもあるし、その上、時間制限まであるんだもの！

操作した感覚は、ツラい面クリ型のゲームなんだよね。確かにツラいけど、ツラいからって投げちゃいかん！　でも、ツラいのがキライな人間は買っちゃいけない。ツラいのも楽しいっていう人間が、マゾ的に楽しむゲームなんだ。この野郎!!　って思いながら、何度も同じ面をやって、やっとクリアしたときの爽快感は格別です。

やっぱり、買った人はアレだね。職業ゲーマーのツラさが分かるね。これを５面まで攻略だって言われた日にゃ……。しかし、あそこまで行くと、作った人間がムキになってるとしか思えないね。

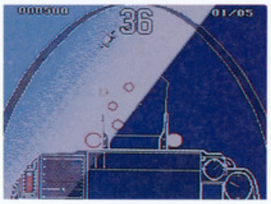
ムキになってツラくしてるのを、ムキになって攻略していくという……。でも、ある程度パワーアップしていくと、魔法を使ったりする快感もあるんだよ。

そうそう、これの魔法ってすごくありがたく感じるんだ。あれだけキビしいと魔法の尊さを感じるんだよね。それとさぁ、お金（アーマーリング）やアイテムを拾うとき、しゃがむっていうのが人間臭くていいなぁと俺は思ったね。

ええーっ!!　めんどくさいよー!!

このゲームって、操作性が悪いとかバランスが悪いとかじゃない。作った人間の力不足でツラいゲームになったんじゃなくて、ワザとそうしたかったから、そうしたっていう感じがいいと思うんだけどね。

G-LOC



2月26日

セガ
シューティング
6800円／8M

どうせ移植するなら、それなりの工夫が欲しい

うーん、オープニングとかね、確かに豪華なカンジなんだけど魅かれないのよ。

そう、シューティングってさ、完成度とかグラフィックとか、たいしたことなくても画面見てるとついやりたくなっちゃうっていうゲームあるじゃない？　そういうんじゃないよね。これってさ。

先に進んで敵地に入りこむっていう実感がない……、いつまでやっても同じなんだもの。なんかこう、景色とか変わって欲しいし、前へ進んでるっていう実感が欲しい。

確かにそう！　確かにそうなんだけど、それ以前にもね……ビジュアルシーンのキレイさとかがハナにつくのよ。そういうところ丁寧にしなくたっていいから、もっと他にやって欲しいことがあるのよ。

アーケードの体感シューティングからの移植ってのは、難しいよね。あの筐体あってのモノじゃない？　モニターに映る部分だけになると臨場感がない。崖すれすれに飛ぶシーンとかあるじゃない。あそこもなんか迫力がないよね　体感モノからの移植なんだから、そのへんを……スピード感とか臨場感とかを感じさせるような演出が欲しかった。工夫が欲しかった。

でもね、アーケードの好きな人間は、そのままじゃないとダメなんだよね。変わってる部分があると怒るんだよ。

そう、だから変えなかったのかもしれないけど、移植できない部分があるんだからさ、それを補ってくれないと……。

だって体感ゲームを、こういう家庭用のゲーム機に移植したら、100あるうちの30ぐらいしかなくなっちゃうワケでしょう？

そうなんだけどね。移植ってそこんところが難しいのかなぁ……うん、でも結局はプレイする人間の努力と想像力なのかな。

ゾウ！　ゾウ！　ゾウ！レスキュー大作戦



3月12日

EAビクター
アクション
8900円／4M

かわいさの奥底に クールな感覚が潜んでる

タイトルをもうちょっと、よくしてあげればよかったのにね。

うん、タイトルで損してると思う。結構アニメーションのパターンとか多くて、丁寧にできてると思うんだけど、かわいいし。

ゲームとして難しいよね。

でも、こういうのを操作性が悪いとかいわれるとかわいそうな気がする。

いや、操作性はすごくいいよ。反応いいもん。ジャンプなんかにクセがあるだけ。

ちょっと長い時間プレイすると、分かるよね。それに、思ったよりハマるんだもの。自由度の高い操作性であって、使いこなせばいろんなことができる。マップ（アイテム）を取れば面も選べるしね。いろんな意味で自由度の高いゲームなんだよ。

このゲームってキャラの動きというか、グラフィックがね、すごくセンスいいなぁって思うの。かわいいだけじゃなくて、なんかオトナっぽいかわいさっていうか……。

単なるカワイイんじゃなくてね。子供向けにかわいらしくしたんじゃないよね。かわいさに没頭してないんだよ。

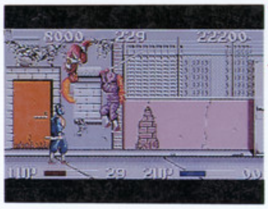
ジャンプのタイミングとか、すごくシビアなのに、時間の制限がなくて敵が少ないからじっくりやれるんだよね。そういうところもがオトナっぽいのかな。

それに、絵のかわいさに反して、なんだかクールなのよ。一発で死んじゃったり、仲間を犠牲にしたりやってることは壮絶！

そのへん、シュールな感じすらするよね。すべてにおいて、作り手が一歩退いてるっていうか、うーん、クールなんだよね。

おおざっぱに言うと、アクションとパズルの両方の要素があるゲームなんだけど、そのへんのバランスがいいのかな。押しつけがましい感じが全然しないゲームだよね。

ニンジャウォーリアーズ



3月12日

タイトー
アクション
7800円／CD

完成度の高さは保証つき 超マニア向けアクション

熱狂的な一部のファンには、ものすごくウケると思う。そういうマニアっぽいゲームだよね。やっぱりコレは。

ちょっとマイナーな印象を受けたんだけどな。今ハヤリのハデな技もないし、なんていうか、かたくなな感じがするの。

アーケードで人気があったゲームでしょ、それがCDになって、始めて家庭用のゲーム機で戦車が登場するようになって、２Ｐができるようになった。マニアにとってはそれで十分なんだと思うよ。きっと──。僕としては、CDになったんだから音楽を新しいバージョンにして欲しかったけど。

マニア向けのゲームだから、あえて新しい要素は入れなかったんだろうけど、そういう部分がマニアじゃない人にツライよね。アーケード時代からのファンなら、新しい技とかない方がいいんだろうけど。復刻版みたいな感覚なんじゃないかな。

このゲームってメチャクチャ上手い人がやると、ちゃんとした攻略パターンがあって美しいゲームなんだよね。攻略法どおりにやると、流れるような気持ちのいいゲームなわけよ。部分部分を見れば、新しいところはないんだけど、１本のゲームとしては完成されたものなのよ。

あぁ、それはよくわかる。マニアックでマイナーな印象はあるんだけど、すごくカリスマ性みたいなものがある感じ。

それだからこそ、熱狂的なファンがいるんだね。本当にプレイの上手いヤツが、ビシッと攻略していく、骨の太いゲームだね。一般的じゃないけど、ゲームとしての完成度が高いから、あえて新しい要素を入れなかったんだろうなぁ、きっと。

うん、こういうゲームがサクサク進めるようになったら、すごく気持ちいいと思う。

ブギウギボーリング



3月予定

ビスコ
スポーツ
6800円／4M

大人数で遊べば、 きっと盛り上がりそうね

ルールが簡単だから爽快感はある。

昔、あったじゃない……パーフェクトボーリング、あれだよね。やった感じは…。

あぁ、そうだわかった！　昔はボーリングをシミュレートするゲームとしてパーフェクトボーリングみたいに、実際に球をころがすミニチュア版があったけど、今はそれがTVゲームになったと───。

たとえばさ、野球ゲームだと実際の野球とはちがった楽しみがあるじゃない？　だけど、このゲームの場合は実際のボーリング以上のものはないんだよね。

ボーリングをシミュレートしすぎちゃって底浅になった感じがする。ゲームらしさが全然ないんだもん。

そうそう、魔法みたいのとか、球が爆発してスプリット取れるとか、ゲームならそういうのがあってもいいんじゃないの？

あと、キャラクターが100人いるとか、レーンの長さが100mあるとか……実際にはないようなプレイ感覚が欲しいよね。

ボーリングってさ、実際にやると思ったようにできないでしょ、そうとう上手い人は別として……でもこのゲームだと、投げる位置とかスピンのかけかたとか正確にできちゃうの。だから、実際には下手でも思いどおりの球が投げられるの。まぁ、それが快感といえば、快感だけどねぇ。

対戦でやると、楽しいけどね。やりこむゲームじゃないよね。やっぱり！

パーティゲームとしていいんじゃないの？ササッと始められて、ルールも簡単だし、結果もすぐにわかるしね。大人数いて、騒ぎながらやるにはいいのかも。絶対にひとりでやっちゃダメだね。悲しくなるよ。

うーん、メガドラのソフトとしてはどうかな。軟派すぎるような気がするぞ。

HOW TO WIN

突如襲った誌面刷新の嵐にもかかわらず、ムカシトカゲのようにたくましく生き残ったコーナーがここにある。それはどんなゲームも攻略してしまうという“HOW TO WIN”コーナーだ!! さっそく今号のラインナップを紹介しよう。

まずトップバッターはジャパニーズななつかしアクション、CDで三味線サウンドもバッチリ、あいかわらず超ムズいタイトーの『ニンジャウォーリアーズ』。6ラウンドを完全攻略しているぞ。2人同時プレイOKというのがうれしい最新作だ。

お次はメガドライブ初のフライトシミュレーター、フセインも出てくるエレクトロニック・アーツ・ビクターの『F22インターセプター』。実写の写真まで入った超美麗な攻略なのだ。

そして3本めは、永井豪ファンでなくとも思いきり楽しめるセガの破壊的アクション『マジン・サーガ』。格闘派のキミは見逃せないぜ。今号はこの超強力な3本だてで迫る!!

メガドラにやってきたアクションの名作
2プレイヤー同時プレイもできるぞ!!

ニンジャウォーリアーズ
THE NINJA WARRIORS

■タイトー■3月12日発売予定■7800円■アクション■1〜2人用■



エンディング寸前まで攻略法大公開!!

魔王バングラーを倒し革命をおこすのだ!!

1993年。魔王バングラーが邪悪な力で独裁政治を行っていたその国は、人々の意識も洗脳され、社会は荒廃していった。そこで革命派のリーダー、マルクはバングラーを倒すべく、2体のマシンを完成させた。プレイヤーは忍者となり、官邸内にいるバングラーを倒さなければならない。ゲームは全部で7つのステージに分かれている。

⬇ZUNTATAモードでプロローグがわかる。





忍者の基本アクション

基本武器は苦無（くない）という短剣。補助的な武器として手裏剣がある。これらをふくめて、忍者は右のようなアクションができる。

●ジャンプ



⬅ノーマルなジャンプはこの攻略ではあまり使わない。

●回転ジャンプ



⬅攻撃をかわしたり速い移動に使えるテクニック。

●防御



➡この態勢を基本にするといいだろう。

●歩く



●斬る



⬅苦無を使った基本的な攻撃。反応がとてもいいのだ。

●しゃがむ



⬆攻撃や防御など、他のテクニックと併用できる。

●手裏剣



⬆数に限りがある。2発で苦無一振りのダメージ。



⬅攻撃を受けると衣装がはがれ、メカがむきだしになる。写真は瀕死の状態だ。

ROUND1 無人街　まずはザコキャラの倒し方をマスター

この最初のラウンドは、ほとんど歩きながら敵を斬っていくという感じで展開する。このゲーム中唯一簡単なラウンドかもしれない。ザコの基本的な倒し方をマスターしたいところだ。

ザコの基本的倒し方

●アーミーマシンガン

このあたりでは、自機の胸めがけて撃ってくるだけなので、しゃがみながら近づいて斬りつけるか、手裏剣を投げつけるかして倒そう。手裏剣なら2発で倒せる。



⬅固定キャラみたいなもの。しゃがみ歩きで近づいてしとめよう。

●土蜘蛛



➡後ろ向きで待っていると、無防備なまま近づいてくる。

まず、近寄ってくるまでは後ろ向きで待つ。近づいてきたら振り向きながらしゃがみ、土蜘蛛の下半身を斬るようにする。苦無なら5回だが、手裏剣は困難。

●スナイパー

この面では車庫にかくれている。しゃがみながら近づけば弾にあたらない。はなれたところから手裏剣を投げよう。一発でしとめられる。くれぐれも被弾しないように。



⬅このあたりの距離から手裏剣を飛ばす。近づくとかくれてしまう。

土蜘蛛②

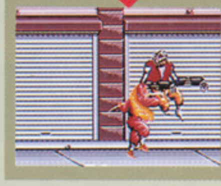
もうひとつの倒し方。まず土蜘蛛と向かい合って立つ。すると土蜘蛛は忍者の頭上を飛び越えようとするから、通り過ぎたころに振り向いて斬る。



⬅今回は土蜘蛛と向かい合って立ち、動きを待っている。



➡すると土蜘蛛は忍者を飛び越えようとするから…



⬅振り向きざま土蜘蛛のケツを斬る。これを5回繰りかえす。

くノ一との戦い

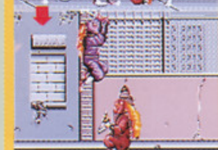
この面のボス。苦無なら6回の攻撃が必要。一定時間たつと逃げてしまうので手速く倒せ。



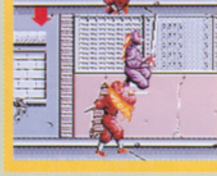
⬅出現の瞬間から苦無をたたきこめ。



⬅実体をあらわすまではしゃがみ+防御の態勢。



⬅しゃがんでいると飛び越えようとするから



⬅土蜘蛛と同じ要領で後ろから斬ってやろう。

ROUND2 軍事基地

敵の出現数もぐっと増え、難易度も急激に高まるのがROUND2だ。アーケード版でしかお目にかかれなかった戦車が2度も出てくる。これはかなりの強敵で、簡単に倒せる相手ではない。

「戦車」は最強のキャラクター!?

火炎忍者はふところで斬れ

忍犬の倒し方

忍犬の出現のしかたには2つのパターンがある。直進してくる場合はしゃがんで斬り、飛びかかってくる場合はこちらも立ちタイミングよく斬らなければならない。



⬅忍犬は一撃でしとめられるものの、攻撃をくらうとダメージが大きい。自信のない人はまず防御。

飛びかかってくるアーミーナイフ

立ったまま斬ろうとしないで、しゃがみながら進み、着地したところを斬る。



スナイパーを"狙撃"

背景のドアが目印だ。このラウンドにはドアが3ヶ所あるが、そのうち最初の2ヶ所から出現する。ドアが見えたらしゃがみながら進んでいこう。



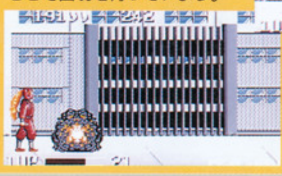
⬅被弾しないようにしゃがみながら近づいていこう。このドアが目印だ。



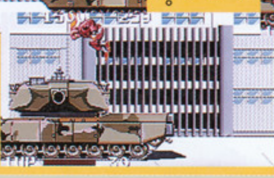
➡近づきすぎないように注意しながら、手裏剣だ。悲鳴を上げて死んでくれる。

戦車はこうしてやりすごせ

搭乗しているアーミーに手裏剣を4発当てれば倒せるのだが、なかなか当たらないし、こちらがダメージを食らうことが多い。ここは相手にしないで、逃げる(約70秒後)のを待つほうがいい。



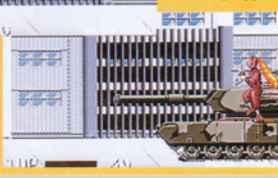
⬇画面左端にいれば最初の爆風にあおられることもない。ここで出現を待っていよう。



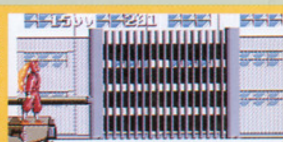
⬆あらわれたら、機銃の弾をよけ回転ジャンプで車体に乗る。



⬇主砲が後ろに旋回してきたらまた回転ジャンプでかわし前へ。



⬆車体の前端に移動したら方向ボタンを左に入れっぱなし。



⬇そうすると戦車が移動しても車体に乗ったままでいられる。

熱烈歓迎！コマンダー様

ROUND3倉庫

シャドウマン、アイアンアーム、ムササビなどこれまでのラウンドには出現しなかった敵キャラが出てくるのがこの倉庫面だ。また階段などもあってステージに変化も出ている。

弾より身体

ランチャー弾に当たると大ダメージを食らうので、アーミーにぶつかってでもよけろ。



ムササビ出現

戦車庫のあたりに5体ひそんでいる。画面に見えたら近づくのは避け、待っていよう。すると斬りやすい高さで飛んできてくれる。



⬅簡単に倒せる割には、手裏剣を5枚もくれるオイシイ敵キャラでもある。でもやられると痛い。

新キャラ「コマンダー」

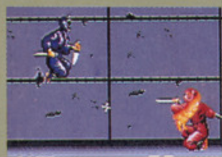


まわりのアーミーが少なくなると退却しようとする。そこを手裏剣で攻撃だ。

対シャドウマン2段攻撃

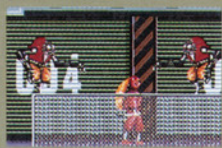
シャドウマンが出現したら、まず画面の中央あたりにしゃがみ、防御の態勢をとる。するとシャドウマンは近づいてきて同様の態勢をとり、やがて後方にジャンプする。その着地点目がけ手裏剣を投げよう。また近づいてきたら今度は苦無で迎撃しよう。うまくいけば2段攻撃になるぞ。苦無だけなら4発だ。







階段は昇れ



やがてあらわれる階段は迷わず昇る。さもないとザコがワラワラだ。ついでにいうと、この後の階段も昇った方がいい。

アイアンアームはこう倒す

しゃがんでの鉄球攻撃をさせないのがコツ。こちらが立っていれば彼も立ったまま鉄球を飛ばしてくる。飛んできたら鎖の下に潜りこみ、斬りつけよう。鎌は苦無で防御しよう。

➡まず、立ったまま鉄球攻撃をさせよう。





⬅近づくと鎌攻撃。苦無で防御しよう。

➡斬るとまた鎌がくる。これもガード。



初登場のキャラだが、このラウンドは時間が短めなので、ジャンプしてよければ節約できる。

➡まずはこのくらい間合いをとっている。



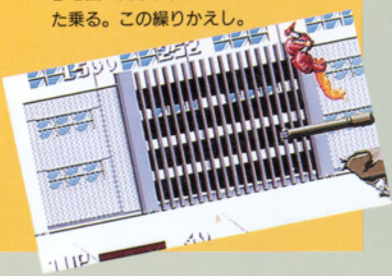


⬅火を吐いたら下にもぐりこむ。

➡もぐりこんだら振り向いて斬る、の繰り返し。



⬇戦車の移動で忍者が画面右端に来たら地面に降り、機銃掃射をかわしてまた乗る。この繰りかえし。



ROUND4夜のビル街

とにかくタイムの少ないラウンドである。全ての敵を倒したいのはヤマヤマだが、いかんせん時間がない。全部を相手にしようとするな。

少ない時間を考慮せよ

力ずくで進め

このあとはザコがワラワラ出てきて非常にうっとうしいが、ここは気合いで斬りまくって進んでいこう。力ずくで乗りきるしかない。



⬅まあ、力ずくといっても冷静さが肝心でござる。

シャドウマンは無視

いきなりシャドウマンが2匹登場する。苦無をかまえながら後ろ歩きで進む。その最中ザコが登場するから、回転ジャンプでかわす。すると彼も姿を消す。



⬆無視するのが無難だが、どうしても倒したい人はラウンド3と同じやり方で倒してみよう。

戦車①

戦車がまたしても登場だが、戦うのはヤメにして試練の70秒だ。ムキになってやっつけようとするとたちまちメカむきだしになるぞ。手裏剣もなくなるし。



⬆おそらくこのゲーム中、最強のキャラと思われる。相手にするのは損というものだろう。

マシンガンは早めに倒す

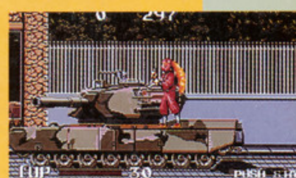


撃たれないように注意しながら、手裏剣で手早く倒せ。さもないとザコがうるさいぞ。

⬆ザコに囲まれる前に、手早く倒してしまおう。

最後も戦車

よけろとばかり書いてきたが、残りタイムが70秒なければ無理。機銃掃射の間ジャンプして手裏剣しかない。



ROUND5 下水道内

バット以外の敵はほとんどこれまで出てきたものばかりだ。倒し方をよーく思い出してがんばってみよう。

下水道の中は強敵ばかり

土蜘蛛とくノーはその場でたたけ

下水道に入るなり、土蜘蛛→くノー→バットという順で敵が出てくる。調子に乗ってズンズン進んでいっちゃうと、これらのキャラの複合攻撃を食らってしまい大ダメージを受けるので、出てきたその場その場で片づけよう。まず土蜘蛛を倒すとくノーが出てくる。倒し方は前のラウンドと全く同じ。倒したら進んでもいいぞ。



⬆土蜘蛛は全てのラウンドで登場する。かといって攻略法は同じだから大丈夫だ。

⬇くノーはこのラウンドで3回も出てくる。これも倒し方は同じ。マスターしたかな?



バットの出現を待て

バットは前に進みながら斬ろうとすると攻撃を受けるので、動き出すところまで近づいたら立ち止まる。飛んできたところを斬る。

➡これは比較的低い位置を飛んでいるバットの斬り方。しゃがんでやるとタイミングがとりやすくなる。





⬅いっぽうこれは高い位置を飛んでいるバットの対処。立ちながら斬るといい。飛んできたところを斬る。

ROUND6 バングラー官邸

バングラーはすぐそこだ

ほとんど最後のラウンドだ。出てくる敵は中ボスクラスばかり。アイアンアームは違う種類のものが2タイプいるぞ。

ステージ序盤のパターン

回転ジャンプでアーミーナイフを飛び越えていく。階段にたどりつくまでひたすら前進。



⬅回転ジャンプでザコをかわし、画面の右端に立つことを心がける。



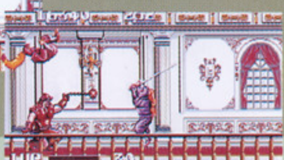
➡画面前（右端）で斬りまくる。多少のダメージは気にするな。

くノーとアイアンアーム

まず、防御しながらの後方歩きで進んでいく。この時近くにはくノーがいるが無視していていい。やがてアイアンアームが出現するが回転ジャンプで飛び越える。タイムと彼の体力からして相手にしている時間はない。飛び越えるとすぐに階段があるから、そこを昇ろう。



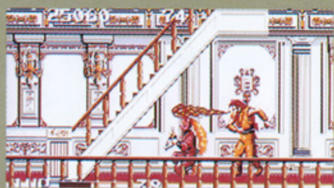
⬅くノーが右側にいるが、相手にする必要はない。後ろ向きなのは回転ジャンプのため。



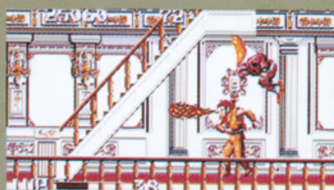
➡回転ジャンプでよけているところ。

火炎忍者も無視

出てくる敵キャラは中ボスクラスばかりだがなにせタイムのきびしいラウンドだから相手にしてられないのだ。火炎忍者の攻撃を利用し、虚をうまくついてかわしていこう。



⬅まず立ったまま火を吹かせ、その下にもぐりこむ。態勢は防御で、回転ジャンプに備える。



➡次の火を吹く瞬間を見はからって、回転ジャンプでかわしていく。

アイアンアーム②

階段を昇っていると3SVOが階上にいる。うかつに上がるとレーザーのえじきになるので、これをやりすごしてから上がろう。そのあとはまたしてもアイアンアームとの戦いだ。

➡3SVOのレーザーは防御できないから注意。

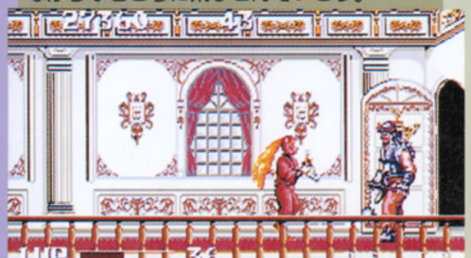




⬅3SVOは一見カタそうだが苦無4発で倒せる。

アイアンアーム③

またしてもアイアンアームだ。コイツがバングラーの部屋に通ずるドアを守っている以上、さけて通るわけにはいかない。久し振りに戦ってみよう。しかし戦い方はこれまでとまったく同じだから大丈夫だ。カマに注意しながらふところに飛びこんでいこう。



⬆いよいよ大づめだ。この先はどうなるのだろう?しかし、まずは目前にいるアイアンアームと勝負。







くノーの斬り方②

ここで注意することは、天井の低い地帯で対峙すると非常に戦いにくいので、天井の高いところまで出てこよう。



➡まず防御の姿勢で迎える。くノーが飛び越えたところで、スキの生じた背後を斬る。



⬅狙うのはくノーのプリプリしたオシリのあたりか。おさらいをするように。お楽しみは戦いが終わってからだ。

シャドーマンと3たび対決！

戦い方を復習しておくと、まずしゃがみ防御→後方に飛んだら手裏剣→また近づいたら苦無で斬る、の繰り返し。忘れるな。



3度目のくノー



これも倒し方を復習だ。まずは向かいあって立つ→飛び越えられたら振り向き、背後から斬る→防御しながらまた飛ぶのを待つ。

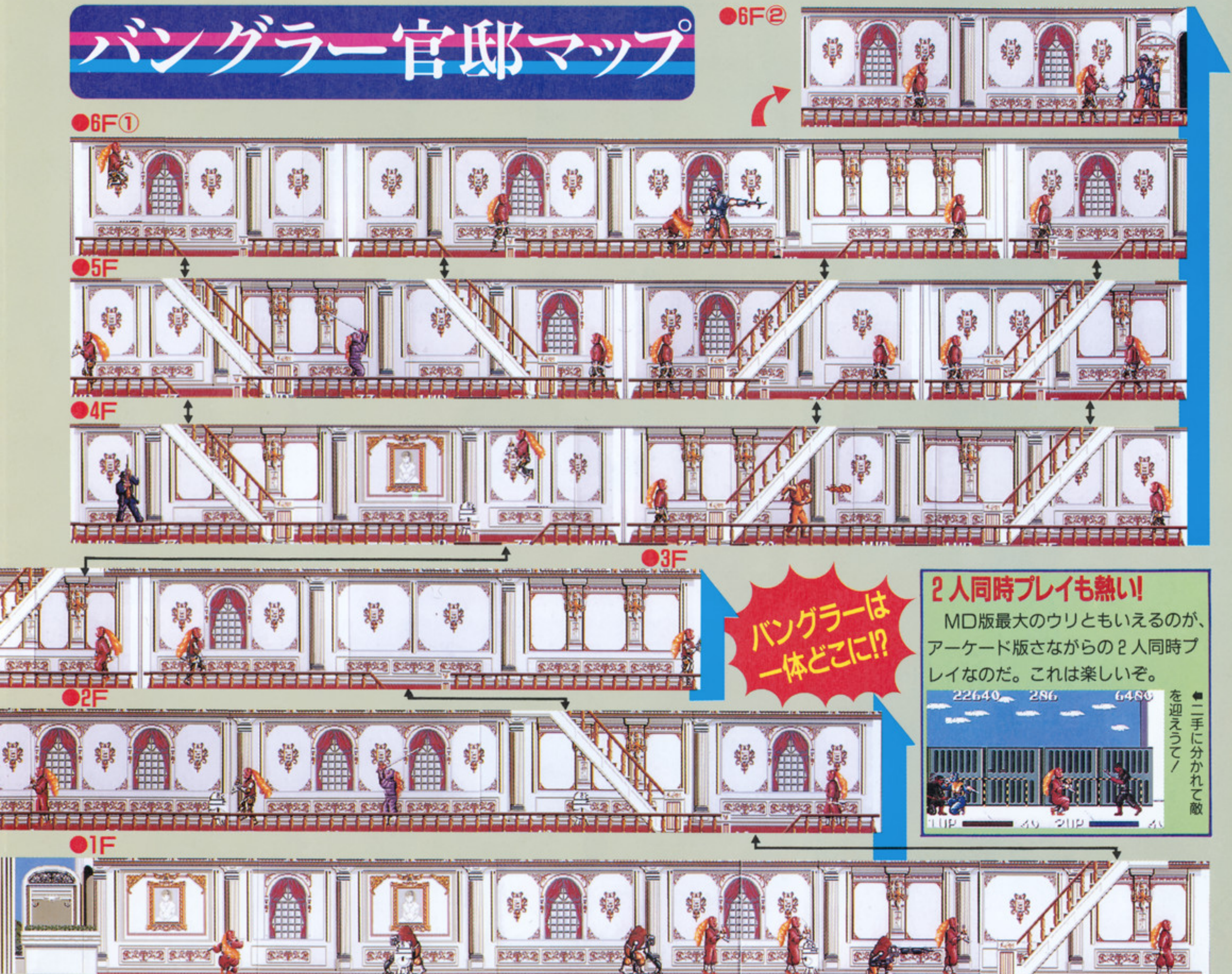
宿敵！　アイアンアーム

このラウンドのボス的存在なのがチェーン男、アイアンアームだ。このキャラに限らず何度も出てくるが、同一人物なのだろうか。ところで倒し方だが、これまでと同じ。鉄球を立ったまま投げさせる→チェーンの下にもぐって斬る→カマを防御するといったパターン。次のラウンドでもぎょうさん出てくる。



⬅近づいたらカマの攻撃に注意しよう。しっかりと苦無で防御する必要がある。

バングラー官邸マップ



2人同時プレイも熱い！

MD版最大のウリともいえるのが、アーケード版さながらの2人同時プレイなのだ。これは楽しいぞ。

⬅二手に分かれて敵を迎えうて！

F-22 Interceptor インターセプター

最新鋭戦闘機とともに大空を駆ける！
本気のドッグファイトがここにある!!

■EAビクター■2月12日発売予定■8900円■フライトシミュレーター■1人用■ 8M



本格的フライトシミュレーターついに登場!!



アメリカで絶大な人気を誇るフライトシミュレーター。その人気の秘密は、大空を思いのままに自由に飛べるというリアルなプレイ感覚にある。画面を見ただけだと、よくある3Dシューティングと同じ雰囲気だが、フライトシミュレーターはただ前方に向かって飛び、現れた敵を撃つのではない！　レーダーを頼りに自分で飛行し、敵を発見して撃墜するのだ。もちろん、出現する敵の行動パターンも決まっていない。旋回や上昇、下降などの飛行テクニックを使って、敵機と正真正銘のドッグファイトをくり広げていくのだ!!



⬅エースパイロットになるためには、一瞬のスキも逃がさず撃て！



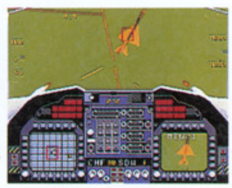
➡地上すれすれの低空飛行。体験しなければわからない迫力なのだ。

白熱の格闘戦（ドッグファイト）！



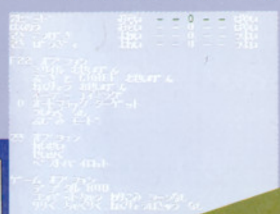
ターゲットロックオン。サイドワインダー発射…。しまった、かわされた!! わずかな油断が、危機を招くのだ——。

空中戦では、まず敵機の"後ろを取る"ことが重要だ。もちろん、敵機もプレイヤー機の後方を執拗に狙ってくる。おたがいの動きを読みあっての空中戦は、まさに格闘技といえる！　敵を撃ち落とすことだけでなく、飛行そのものの感覚をリアルに楽しめるのが、フライトシミュレーターの醍醐味なのだ。



腕まえに応じた多彩なモード設定が可能

戦闘機の操縦感覚をリアルにシミュレートしているだけに、ふつうのシューティングにくらべて操作は難しい。しかし、このゲームは無敵モードや難易度設定などが用意され、フライトシミュレーター初挑戦のプレイヤーでも、ラクに遊べるシステムだ。一度、飛ぶ快感を味わったら、もう後には引けない!!



➡武器数を無限にすれば戦闘は有利。
⬅敵パイロットの性格も設定できる。





PHOTO提供／株式会社エアワールド

戦場の稲妻、LIGHTNING II

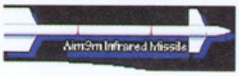
これがF－22だ!!



WEAPON(兵器) Ⓑボタン

空対空兵器

AIM－9M サイドワインダー



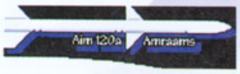
赤外線追尾式ミサイル。ドッグファイトで威力を発揮。

AIM－7M スパロー



威力はあるが一度に一発ずつしか撃てない。中距離用。

AIM－120a アムラーム



破壊力の大きいミサイル。長距離の方が命中率が高い。

空対地兵器

BGM71 TOW2



目標物まで自分で操作する、ワイヤーガイド式ミサイル。

AGM65a マーベリック



TVコントロール式ミサイル。TOW2より長射程。

Ⓒボタン 20mm機関砲

300発装備。航空機と車両にダメージを与えることができる。

コックピット

HUD（ヘッドアップディスプレイ）
速度や高度などを表示する。また、赤色のターゲットマーカーで、敵機の位置を知ることが可能。



速度計
格闘戦では、敵と同じ速度を保つことが重要。チェックを忘れずに。

高度計
墜落をさけるために、空戦中や地上攻撃中も、常に注意しておこう。

レーダー
敵機や発射されたミサイルを表示する。自機を中心にしているので、どの位置に敵がいるのかが判断できる。

多目的ディスプレイ
攻撃目標となる敵までの距離と名称、飛行姿勢などを表示する。敵を確認するための、重要な情報源だ。

チャフ&フレア

チャフ（レーダー探知器障害金属片）とフレア（照明弾）は、敵のミサイルを攪乱するための装備。ミサイルにロックオンされたら、即刻これを使用すること。かなりの確率で回避することができる。

Ⓐボタン アフターバーナー

ジェットエンジンの再燃焼装置。瞬間的にスピードを上げることができるので、ミサイル回避やドッグファイトで有効だ。

視点切り替えを的確にやれ

視界切替えは、コックピットとHUD、追跡の3種類ある。HUDは、広範囲な視点で飛行するので、空戦向き。追跡は、自機の回りを警戒しながら、対地攻撃ができる。

■コックピット視界



⬆計器類が見られるので、この画面が一番プレイしやすい。

■HUD視界



⬆近くの敵を見るならこれだ！どこにいるのか良くわかるぞ。

■追跡視界



⬆追跡モードは、回りの様子をより広く見ることができる。

状況にあわせて武器選択!

7種類の武器装備パターンが用意されている。各ミッションのスタート時には、自動的に適切な装備が搭載されるが、戦闘中に変更することも可能。装備変更をすると、武器の補充も同時におこなう。



キャンペーン紹介

キャンペーンは、約30のミッションで構成される。この中には攻撃、迎撃、護衛などあらゆる任務が用意されている。

1.USAキャンペーン



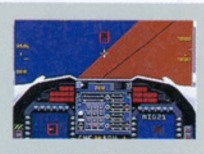
舞台はアメリカの訓練基地。初心者のために、基礎をていねいに教えてくれる。戦闘の基本を習得しよう！

2.KOREAキャンペーン



北朝鮮軍が、韓国に攻めこんで来た、という設定のシナリオ。敵の数が多く、全体的に難易度は、やや高め。

3.IRAQキャンペーン



イラクの侵略軍を阻止するために、砂漠を舞台に作戦が展開される。敵数が格段に増え、非常に難しい。

4.RUSSIAキャンペーン



難易度最高のシナリオ。ロシア軍がアメリカに攻めこむ、という強引な設定。生半可な腕では生き残れない。

5.ACE'S CHALLENGE



4ケ国のエースパイロットに、ドッグファイトを挑む。最後のアメリカのエースは、F－22で登場するぞ。

クリエイトミッション

オリジナルミッションを作るモード。舞台を4つの国から選び、攻撃目標（建築物、タワーなど）を合計10個まで設定可能。さらに敵の戦闘機数、戦車数も設定することができるのだ。

IRAQ イラクキャンペーン

正義の翼が砂漠の空を制す!!

イラク侵略軍の進行を阻止するべく出撃する。すでに、数多くの敵機が集結している最前線でキャンペーンスタート。砂漠の空からペルシア湾上空へと、戦場は変わっていく。VIP（政府要人）の護衛から敵基地の破壊まで、プレイヤーに課せられる任務は様々。その中の重要ミッションを攻略する。



⬆出撃前に、司令官から地図と作戦内容を説明される。今回は、イラク近辺で作戦が展開される。砂漠が舞台だ。

イラクでのミッションならこの装備だ!

●NORMAL装備



近距離用対空ミサイル 4発と、ジャマーがあって心強い。

●STRIKE装備



地上施設破壊ならこれが最高。様々な状況に対処できる装備だ。

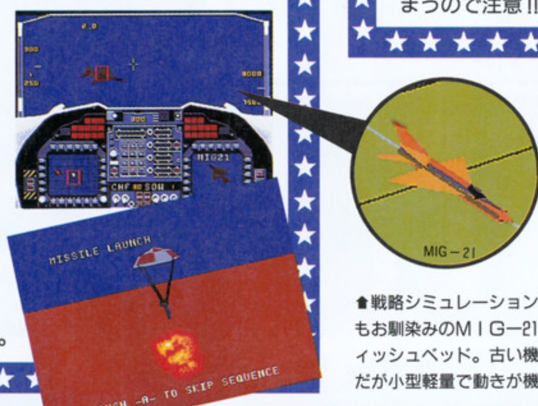
MISSION 1 作戦開始! TAKE OFF!!

上官から命令を受け、いよいよ出撃だ！ 前半戦は空戦が主体となるので、装備はノーマルでいく。敵機の数が多く、スタート直後から激しい戦いが待っている。覚悟を決めたらTAKE OFF!!



MISSION 2 敵機確認! 撃ち落とせ!!

突如として正面に出現する、一機のMIG—21。すれ違いざまに、機関砲をしこたま撃ちまくってくる。ミサイルを撃って撃墜するには、かなり冷静に素早くロックオンしなければならない。攻撃が間にあわないと思ったら、すぐに急旋回して回避することだ。ミッションスタート直後で、機体に損傷を受けるとこの後の戦いが苦しくなるぞ。



⬆戦略シミュレーションでもお馴染みのMIG—21フィッシュベッド。古い機体だが小型軽量で動きが機敏。

MISSION 3 VIPのヘリをガードしろ!

VIP（要人）の乗ったヘリを、敵機から守るのが任務だ。しかし、敵機はあまりヘリを狙わず、自機の方に攻撃を集中させてくる。あまり意識せず、落ちついて戦闘に臨もう。しかし、戦闘中、誤ってヘリを攻撃すると、たとえ機関砲一発でも撃墜してしまうので注意!!



⬆レーダーで味方ヘリの位置を確認しておくこと。

対空戦のポイント

VS戦闘機

ミサイルで攻撃するならまず、敵の後ろを取れ。すれ違いざまに撃っても、お互いのスピードが速すぎてかわされてしまう。機銃を使うなら、敵の動きを予測して、やや前方を狙うことがコツだ。

VSヘリコプター

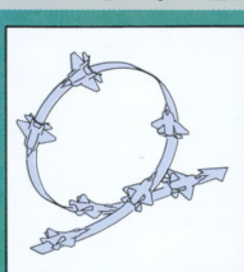
激しく攻撃してくるので、接近戦は危険。距離を置いてサイドワインダーを撃つか、12,000フィート位から一気に下降して機銃を撃ちまくる。降下するときは海面に激突しないよう高度に注意!!

美しいスタイルで飛ぶことがエースパイロットとしての誇りなのだ!!

戦闘機を自由自在に操る快感は、体験した者でなければわからない。美しく飛ぶことも、エースパイロットの条件。飛行術はまず形から入ることも大切だ。ときには任務を無視して練習しよう。

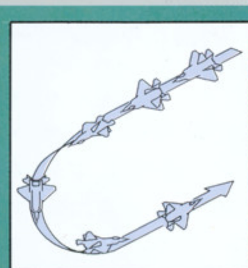
バーチカルループ

単純な宙返りだが、タイミングさえつかめば後ろの敵をかわした上に、その敵の後ろを取ることもできる。自機の動きを察知されるのを防ぐなど、応用範囲も広いのでぜひ習得したい技だ。

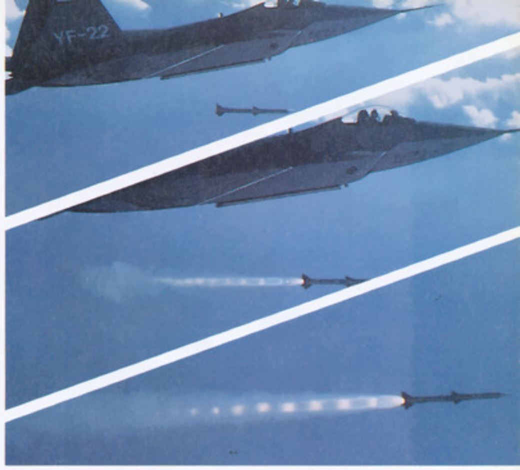


スプリットS

敵機がすぐ真後ろにまで迫っているときに効果的。相手が反応できないような短時間で、反転、急降下して振り切ってしまうのだ。降下前に 180度反転するのを忘れないようにしよう。



HOW TO WIN



MISSION

4 空母着艦→発進!!

ここからキャンペーンの後半戦に突入。この先は、戦艦や地上物が目標となるので、装備をストライクに変更しておくこと。



⬇休む間もなく発進だ。装備は確認したか?

⬆着艦は、誘導ビームにのるだけ。簡単だぞ。

空中給油

燃料が乏しいと、補給機が来てくれる。ドッキングはゆっくりと。



MISSION

5 バトルシップを海中に葬れ!

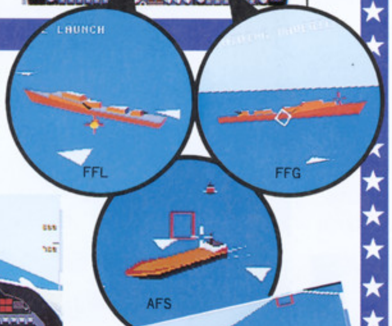
まずは、戦艦上空の航空機を始末すること。その後、マーベリックを打ち込めば一発で破壊できる。戦艦からの攻撃も激しいので、短時間で!



➡近づくと、非常に危険だ。ミサイルの嵐が吹く!

制空権を握れ!

マーベリックの照準をつけてる間に、敵機に狙い撃ちされるなんて最悪。先に制空権を握るのだ。





➡こいつには、機関砲よりミサイルだ。



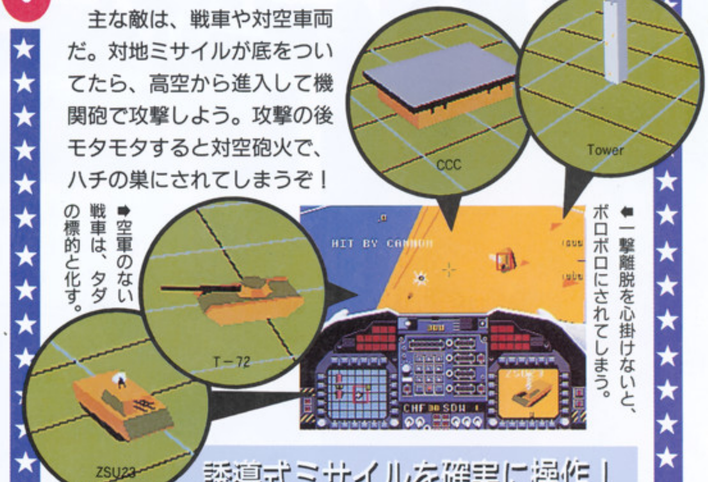


➡味方の空母と、敵戦艦を、間違えて攻撃しないように注意!

MISSION

6 ファイナルターゲット敵司令部!

主な敵は、戦車や対空車両だ。対地ミサイルが底をついてたら、高空から進入して機関砲で攻撃しよう。攻撃の後モタモタすると対空砲火で、ハチの巣にされてしまうぞ!

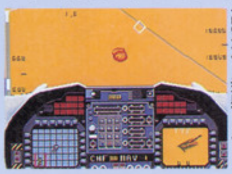


➡空軍のない戦車は、タダの標的と化す。

⬅一撃離脱を心掛けないと、ボロボロにされてしまう。

誘導式ミサイルを確実に操作!

ミサイルの誘導操作は、戦闘機と感覚が異なる。発射後は、+キーの左右で旋回させ、上下で目標に寄せていく。ミサイル誘導は、とにかく数多くこなして慣れること!!



⬅対空砲の届かない、高空から発射しろ。



⬅少しズレても破壊できる、この威力!

ダメージチェック!

機関砲一発で受けるダメージは小さいが、知らない間に機体がボロボロになっている。機体のチェックを怠ると、墜落・死亡の運命をたどる。



MISSION

7 タッチダウン/作戦終了

いよいよ温かい夕食の待つ基地に凱旋する。しかし、気を抜いてはならない。ここで失敗しては、エースパイロット失格だ。慎重に!!



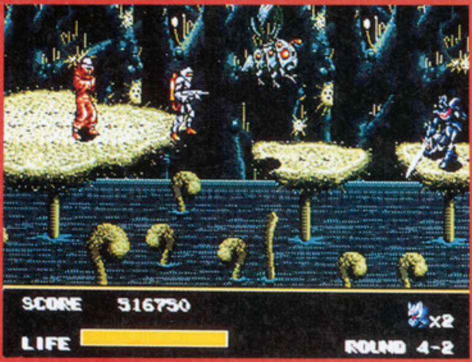
そして、次の戦場へ…

イラク進軍を阻止し、砂漠の国に再び平穏が訪れた。だが、次の戦いが君を待っている。戦士に休息はない。



伝説的ヒーロー・マジンガーZ登場!!

マジンサーガ



■セガ■2月26日発売■6800円■アクション■1人用■8M

狙え! 1ゲーム、ノーコンティニュークリア!!

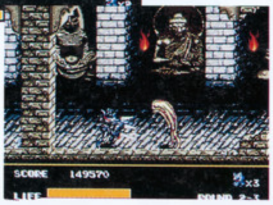
オリジナルストーリーで、人気マンガ家・永井豪の世界をゲーム化した『マジンサーガ』。兜甲児の孤独な戦いが、世紀末の荒廃した地球を舞台に繰り広げられるのだ。群がる敵に単身戦いを挑む小サーガステージ。バイオマシン・ビーストとの一騎討ちとなる大サーガステージ。それぞれにアクションや操作感、攻撃パターンの異なる2種類のステージを徹底的に攻略する。ハンパなテクニックじゃとても生き残れない、超激烈バトルステージを、ノーコンテニューで駆け抜けるぞ! 人類の未来を背負った戦いがスタートする!!

基本は百烈アタック

小サーガステージで最も有効な攻撃は、百烈アタックだ。敵が出現したら、むやみに突っこまず、百烈アタックを出しながら敵がくるのを待つ。敵が近づいてきたら、半角ずらして攻撃するようにすれば完璧だ。



⬅百烈アタックを出しておき、そこに敵が来るのを待つ。敵が多いときは突っこむと危険だ!!



➡半キャラ分ずらしておけば、弾を撃ってくる敵もダメージを喰らわないで倒すことができる。

回転斬りで飛びこめ!!

スピードのある敵やジャンプで飛びかかってくる敵は、相手が速い動きに入る前に回転斬りで飛びこんで動きを封じてから、百烈アタックでしとめる。ステージ2以降に登場するエアバイクは、戦闘員に回転斬りを当てるだけで倒せるのだ。





⬆⬅回転斬りは方向ボタンの左右でわずかだが飛距離を調節することが可能だ。

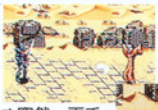


➡敵の動きが速く、回転斬りが間にあわないときは、飛び蹴りで応戦。たとえ相討ちになっても、たいがいの場合は勝てるのだ。

これが戦闘のポイントだ!!

近づかないと判別不可能な敵!

同じ姿で2種類の攻撃パターンを持つ敵がいるぞ。近づくまで、どちらのタイプか判別できないので注意。



⬅接近すると胸からビームを撃ってくる。



➡突然、両手を広げて、剣を振りかざす。

無敵アイテムは有効に!!

無敵アイテムのある場所に、強力な敵は出現しない。ギリギリまで待って取り、次のステージにダッシュだ。



⬆弱い敵を一掃してから無敵を取り、次のステージへ急げ!!

STORY

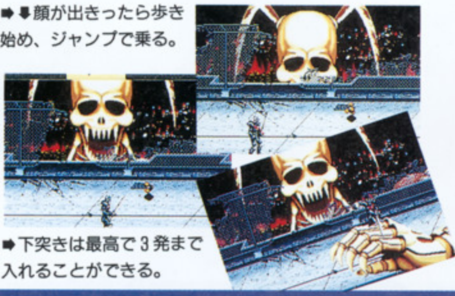
1999年。ゴッドカイザー・ヘル率いる鉄仮面軍団が急襲し、地球は生態系のレベルから崩壊した。恐怖と絶望の支配する中、兜博士は神の鎧〝マジンガーZ〟を完成させた。その鎧を装着し、〝マジンガーZ〟に変身した博士のひとり息子・兜甲児は、全土に点在するヘル軍団の主力バイオマシン・ビーストを倒し、ヘルの本拠地へと向かうのだった———。

鉄仮面軍団の侵攻によって

出現パターンがわかればこんなに楽に倒せるぞ!!

ガラダK 7

ガラダK 7の腕は、マジンガーZが画面の右側にいるときは左から、左にいる時は右側から出現。腕が現れたら、上に飛び乗り下突きで攻撃。これが最も早く倒せる方法だ。



➡⬇顔が出きったら歩き始め、ジャンプで乗る。

➡下突きは最高で3発まで入れることができる。

ネガティブマジンガー

画面奥のネガティブ・マジンガーの動きで、ロケットパンチの出てくる方向が分かる。これも上に乗って下突きで攻撃しよう。

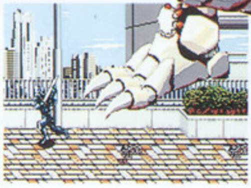
肩の上がった方向から、ロケットパンチが飛び出すのだ!!



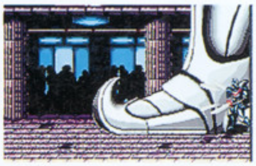
⬆スピードはランダムに変化。速いときは逃げ、遅いときに攻撃する。

ダッシュしていればノーダメージだ!!

脚が降りてくるときは、ダッシュで走り回りながら待つ。こうすれば、たとえ踏まれてもダメージを受けない。あとは百烈アタックだ。



安全地帯で待て!!



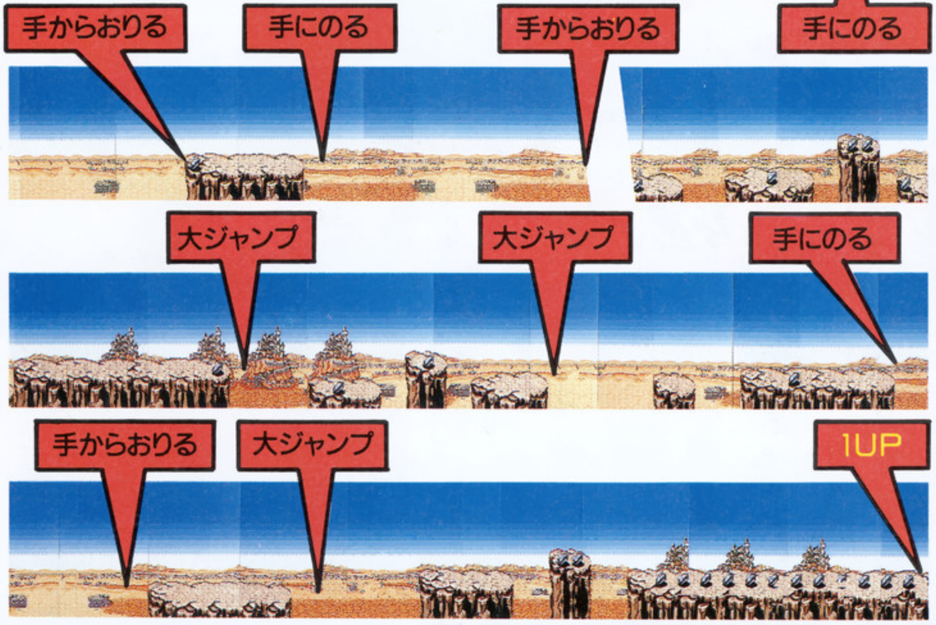
⬆安全地帯から攻撃すれば、ノーダメージで敵を倒すことができるぞ。

ガラダK 7以外の対脚戦闘には、安全地帯があるぞ。画面の右上にいれば、絶対にダメージを受けない。この位置にいて、百烈アタックで攻撃するのだ!!

高速スクロール面はジャンプがカギとなる

合計24個のクリスタルが入手できる高速スクロール面。ここでは、ジャンプの使い分けと、タイミングがすべてなのだ。バイオビーストの腕を足場にするときは、指先に触れるとダメージを受けるので注意!!





敵の動きを見切れ!

左側の柱がジャマになる炎攻撃は右上に非難しろ

3面の仏像型の中ボスは、画面全体を覆う炎で攻撃してくる。右上に退避し、炎がおさまったら近づいて百烈アタックだ。



⬅この場所にいて、炎がきたときだけジャンプして避ける。

地上に影があるときしか攻撃できないぞ!

バスタークローは、影の位置で出現場所を予測し、回転斬りで攻撃する。2本の触手は引っこむときには当たり判定がないぞ。



⬅影の位置を見て、敵の出る場所を判断。ジャンプして攻撃する。

今、人類最大の危機が訪れた!!

大サーガステージは防御が戦闘のカギとなる

1面▶地獄の暗殺者・ドクロ軍団



ガラダK7

ヘル軍団の中では、下級の部類に属するバイオマシン・ビースト。しかし、腹部から吐き出すファイアボール攻撃はあなどれない。まともに喰らうと大ダメージとなる。

リーチの長さは、マジンガーZとほとんど同じくらいだ。近づきすぎると、斧攻撃を喰らってしまうので、接近戦は避けたい。剣がかするぐらいのギリギリの間合いで、攻撃するのがベストな戦法だ。ジャンプ斬りは、叩き落とされることが多いので注意しよう。



⬅ファイアボールはジャンプまたは、防御で回避する。



➡ギリギリでも、敵にダメージを与えられるのだ。

ジャンプ攻撃を警戒せよ



敵がジャンプ攻撃をしてきたら、とにかく動いて間合いを外すこと！ そのままだと大ダメージを喰らう。後ろに下がってもよいが、敵が前に出てから斬りつければ、敵を叩き落とすことも可能だ。

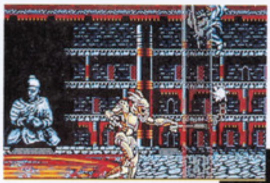
2面▶死神金属生体獣・スラッグヘッド



スラッグヘッド

ガラダK7を改良して生まれた新型ビースト。戦術的にも進化しており、ガードの弱さをカバーするため、敵とは距離をおいて戦う。腹部から、強烈なエレキボールを放つ。

リーチの長い鉄球が武器。防御しながら、ジャンプで強引にふところに飛びこみ、着地した瞬間にしゃがみ斬りでダメージを与える。うまくいけば、連続で3発入れることができる。3発目で敵が吹っ飛んだら、後方に下がって、再び、ジャンプ⇨しゃがみ斬りで攻める。



⬆防御しながらジャンプしないと、鉄球の攻撃にはじき飛ばされてしまうのだ。ジャンプの距離を調節して敵のふところに飛びこむ。

⬇着地すると同時にすかさずしゃがみ斬りで攻撃する。この位置からの連続攻撃が最も効果的なのだ。





⬆連続して3発キメれば、敵は後方に吹っ飛んでしまう。このスキを利用して次の攻撃のための間合いを取り直すのだ。

3面▶マッハ金属生体獣・ダイノビースト



ダイノビースト

ヘル軍団、前衛部隊の主力として戦っていたが、戦闘能力を再評価されビーストに改造された。強烈なイリュージョンアタックを武器としている。

画面の左端で、しゃがみ防御の姿勢を取り、耐えることが基本だ。敵が頭上に腕を伸ばして攻撃してきたら、しゃがみ斬りで応戦する。敵にダメージを喰らわすチャンスは少ない。イリュージョンアタックで突進してくる間は無敵となるので、手を出してはならない。



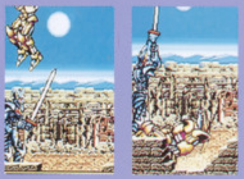
⬅敵の攻撃は、防御して耐えるしかない。ジャンプも危険だ。



➡攻撃してきた一瞬のスキをついて、斬りつけるのだ。

喰らえ！ アッパー斬り!!

ダイノビーストがジャンプして空中から攻撃してきたら、それは数少ないチャンス。上空にいる敵に向かって、すかさずアッパー斬りを喰らわせるのだ。通常よりも大きなダメージを与えられるぞ。



無限のパワーを持つ神の鎧

4面▶怪奇!! 黒い影の襲撃!!

バスタークロー

試験的に作られた珍しいヘビ型のビーストだ。全身をくねらせ、敏捷な動きで跳ね回る。尻尾を使った強烈な蹴りは、防御をしていてもかなりのダメージを喰う。



基本的な戦い方は、ダイノビーストと同じ。左側でしゃがみ防御をして待つ。思ったより尻尾のリーチが長く、防御を解くとすぐにでも攻撃してくる。こちらから攻撃できるチャンスは極めて少なく、戦闘は長期戦となる。相手が仕かけてくるのを粘り強く待とう。

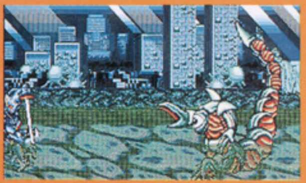


⬅攻撃してきたときに、一瞬のスキができるのだ。

➡尻尾は、触れただけでもダメージを喰らうのだ。

敵を誘いだせ!!

ダイノビーストやバスタークローとの戦闘では、こちらが防御をしている時間が長くなると相手も防御したまま動かなくなってしまう。こんなときは防御しながら（Aを押しながら）剣を小刻みに出して（Bを押す）、敵の動きを誘おう。余裕があるときは、防御せずに敵が行動を起こすのを待ち、スキを作らせよう。



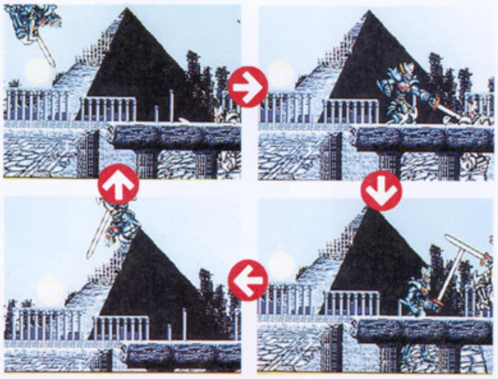
5面▶廃墟の街、にせマジンガー出現!!

ネガティブマジンガー



地球人を混乱させ、マジンガーZへの信頼を揺るがすために作られたニセ・マジンガーZとビーストを創造するための最高技術が惜しみなく使われている。戦闘力は、基本的にマジンガーZと同じだが、剣から強烈なビームを放つ。

能力的にはほとんどスキのない敵だが、こちらの思いどうりにハメてしまうことが可能だ。まず、敵を画面の右端へ追い込み、間合いを長めにとる。そこから回転ジャンプで飛びこみ、ジャンプ斬りを出す。ジャンプ斬りが当たると、敵は吹き飛ぶので、この間にジャンプで後ろに下がり元の間合いをとり直す。ジャンプ斬りを出すタイミングが速いと相手に防御されるので、ギリギリに出すのが秘訣。



➡まず、画面ギリギリの間合いから、回転ジャンプで飛びこむ。

⬅降下し始めたらジャンプ斬り。早すぎると防御されてしまうぞ。

⬅ジャンプ斬りがキマると、敵は後方に吹っ飛んでしまうのだ。

➡ジャンプして、元の間合いを取り直し、この攻撃を繰り返す。

敵を押さえこむ!!

ハメ技を使うには、敵を画面右端に追いこまねばならない。前進しようとしたら、ジャンプして剣を出す。これで、敵の動きを止められるのだ。





6面▶生か死か? 蘇った金属生体獣、必死の攻防戦!!

最終面は、今まで倒してきたバイオマシン・ビーストたちが、パワーアップして待ち受けている。どの戦いも長期戦となるばかりでなく、敵の出す一撃一撃が格段の破壊力を見せるのだ。



マジンガーZは人類を救うのか?

Sewer Shark
スーワーシャーク

●ソニーイメージソフト●シューティング●CD

ソニー初のセガCD用ソフト『スーワーシャーク』。直訳すれば、"下水道の鮫" というそのタイトルどおり、近未来の下水道での高速走行を題材としたシューティングゲームだ。画面はすべて取りこみ画像で構成されていて、映画さながらの迫力がある。まぁ、監督がジョン・ダイクストラ（スターウォーズのSFXを担当したヒト）といえば当然かもしれないが…。ご覧のとおり、画面写真は結構粗く、実際に比較的速い秒速15コマでアニメーションしていても、画質は明らかにザラザラしている。しかし、かえってその画質のチープさが力のこもった8チャンネルCDサウンドと相まって、テレビの戦場リポートのような圧倒的な臨場感をかもし出している。シブいアメリカン・イングリッシュの音声もちゃんと口パクとあっている。ストーリーも、サイバーネティックでイカス。プレイヤーは雇われパイロットとして高速下水道走行ビーグルに乗りこんで、未来都市の地下に潜むミュータント化したネズミ、コウモリ等の害獣を退けながら、物資輸送、害獣駆除などの任務につく。ミッションごとに命令を上司から受けて行動に移るのだが、この上司、ハゲでデブのうえ、パツキンのチャンネェとリ



⬅サイバー下水道がバトルステージだ。



➡"犬の肉" という凄まじい呼び名の主人公。



コードネームは GENE POWER

ARIEL THE LITTLE MERMAID
リトルマーメイド

●セガ●アクション

水中の不思議議な浮遊感



キャラクターの動きに水中の浮遊感というか、クネクネと身をくねらせて泳ぐ感じが表現されているため、最初はかなり操作にとまどう。人魚姫アリエルと人魚の王様トリトンのどちらかをマイキャラとして選ぶが、パワーのあるトリトンの使いやすさより、非力でも歌声で攻撃するというファンタスティックな設定のアリエルでプレイしてこそ、このゲームの楽しさだ。日本のゲームにはない独特の操作感は好き嫌いが分かれそう。



⬆アリエルの攻撃は美しい歌声。悪者の心を浄化してしまうのだ。



⬆勇ましいトリトンはヤリを使う。サメにも負けないパワーの持ち主。

U.S.A.CHARTS TOP10

1	Sonic 2	Sega	platform
2	NHLPA Hockey '93	EA	sport
3	NFL sports football	Sega	sport
4	Tas-mania	Sega	platform
5	RBI4	Tengen	sport
6	Holyfield Boxing	Sega	sport
7	Madden football '93	EA	sport
8	Team USA football	EA	sport
9	Desert Strike	EA	strategy
10	Alien 3	Virgin	platform

ソニック2はやっぱり人気。あの手のおもしろさは、人種や国境に関係ないみたい。それにしても、アメリカではスポーツゲーム、特にフットボール・ゲームの人気がスゴイ。きっと本物の試合を見てるのと同じテンションでプレイするんだろうな。

全編取りこみ画面で極める迫力!!
サイバー超高速シューティング

ゾートで戯れるなどして、到底許し難い。程よくムカついたところで、愛機にナビと乗り前方偵察ロボットを発進してから本番が始まる。下水道に入ると疑似３Ｄの戦闘画面に切り替わる。視点は機内からだが、計器類はほとんどなく、パイロットは照準を合わしレーザーを射ちまくることに専念できる。移動は非常に速いため、偵察ロボットとナビのメッセージを瞬時に聞き分けることが不可欠。ときどきナビが、下水道内のエネルギー補給ゾーンや分岐点を知らせてくれるが、その場合は方向指示が表示される（そのへんの雰囲気はロードブラスターFXやサンダーストームFXのゲームシステムと似ている)。戦闘はかなり硬派。武器エネルギーにも限りがあるし、ミュータント獣の攻撃は激しく、しかも高速で接近してくるのでウカウカしているヒマはない。全体的にセピア調の色合いの荒い取りこみ画像では、敵の識別も困難を極める。もちろん向こうのゲームの類にもれず自機の当たり判定が厳しく、ダメージ制でありながらもあえなく爆死に終わる確率は高い。さらに、戦闘中ロボットとナビはしゃべりまくって緊迫感をあおり、敵はウジャウジャ出るので、アドレナリン大放出のパニくりまくり状態はほぼ確実。死にまくって敵の出現パターンを脳髄に叩きこむ以外、活路はないだろう。ミッション後、戦績に応じて報酬が支払われるので、自機のパワーアップも可能。とにかく、全体のメカメカしい雰囲気と重厚な威圧感は相当なものだ。国内発売用にウマく移植して欲しいものだ。





⬆画面はもちろんリアルだが、敵の動きやスピード感も超リアル。グズグズしているとすぐにダメージをくらう。



"Dog-Meat!!"命がけの戦いなのだ

SIS
ジェネシス・パワー

アメリカ版MD『ジェネシス』の新作、人気ソフトを紹介する！日本のソフトとはひと味ちがった、ユニークなタイトル・ラインナップ。この中のいくつかは、すでに国内版への移植が予定されている。海外ではゲームは大人の趣味のひとつとして考えられ、単なるオモチャではない。斬新な発想やシステムを、次々とゲームの中に取り入れていく、海外のゲーム製作者たちの強烈なパワーを感じてもらいたい。

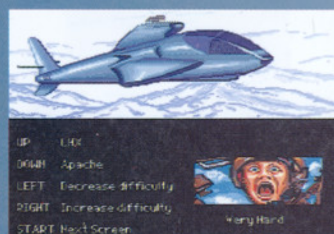
LHX
アタックチョッパー

●エレクトロニックアーツ●フライトシミュレーター



最高機密ヘリに乗りこめ!!

自機はアメリカ軍の最高機密とされている新型ジェットヘリ・LHX。プレイヤーはこれに乗って、祖国アメリカのために戦うのだ。しかし、LHXのパイロットにかせられた任務はあくまでも極秘事項。もし任務に失敗して死亡することになっても、単なる事故死として処理されるそうだ。ヘリコプターのフライトシミュレーターは、操作が難しいことが多いが、このゲームは飛行そのものよりも戦闘に重点がおかれているため、シューティング感覚で遊べる。

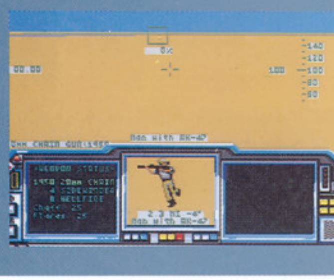




⬆砂漠を行くラクダも攻撃目標になってしまうのだ。



⬆もちろん、実在するタンクもたくさん登場する。



寒い冬をぶっ飛ばせゲームギア!!

G·G PRESS

ゲームギア・プレス

今回はレミングス、ウィンブルドン、キックアンドラッシュの紹介だよ！　これからもいろんなゲームが目白押し!!

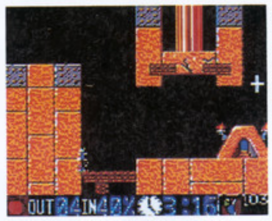


レミングス

■セガ■発売中■3500円■パズル■1人用■2M

レミングたちの運命は君にかかっている

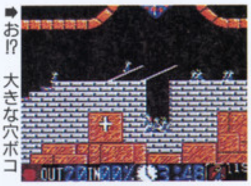
もうすでにメガドライブでおなじみのレミングスがゲームギアで登場です。ただひたすらに進み続けることしかできない小さなレミングたちを、あなたの愛ある指示で救ってあげてほしいって訳です。画面の中の無力なレミングスを見てると、なんだかかわいそう（?!）な気持ちになってふと気がつくと、これが親心ってものかな？　なーんてね。とにかくレミングたちの運命はキミのもの。



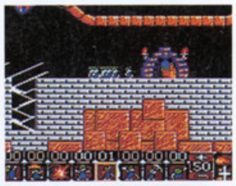
⬅ほぉら、キミがよそ見をしている間にレミングちゃんがおなくなりぃ～。

練習編から応用編までバラエティに富んだステージが楽しめる

ステージはどんどん複雑になって行きます。最初はカ～ンタ～ンと思っていても、進んで行くにつれて、いったいどのコマンドを使うのが一番いいのかを素早く、自分で考えなければならないんです。



➡お!?　大きな穴ボコにレミングスがどっちゃりー　どうするぅ？



⬅なぁんてねっ、だいじょうぶ。こうして階段を作れば、ほうらね。



➡こちら側から掘れないよって時は、よーく見て。矢印があるよ。



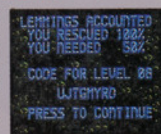
⬅さぁさ、みなさんお通りお通り。いやぁすみませんねえって感じ。



⬅そこ掘れチュウチュウそこ掘れチュウチュウ。どっこらしょっと。

単純だけど奥が深いゲーム

中には、他のレミングを助けるために、犠牲になっちゃうレミングがいるのだ！　ポロリ～ン



⬆100%って出るとなんかうれしい。

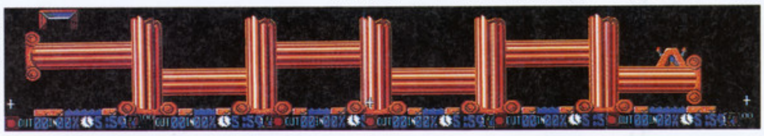


⬆キミが選べる全コマンドだ。

複雑なステージは、ポーズをかけて全コースを見ることが◎（マル）

いったんゲームスタートしたら、プレイヤーは大忙しになるぞ！　複雑なステージが出てきたら、ポーズをして全コースを見渡して選ぶコマンドを考えてからゲームを進めた方がよさそう。今の画面で助けても次の画面でドッカーンってことがあるんだ。注意しなきゃ。

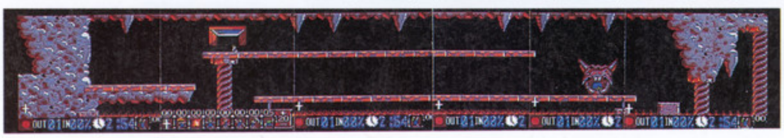
⬇美しい神殿あとのようなコース。一見かんたんそうに見えるけど、やってみると案外チマチマと難しいんだよね。





⬅ほら、そこで止めないと落ちちゃうよぉ！

⬇まるで地獄へご招待みたいなコース。こんなところ歩きたくないなぁ。夜道のレミング歩きは危険よって感～じ。





➡変なコマンドを使うと落ちてしまうー



➡トリッキーを選んでムズカしいのに挑戦！

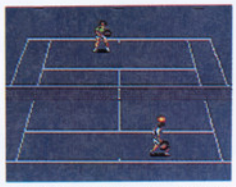
ウィンブルドン

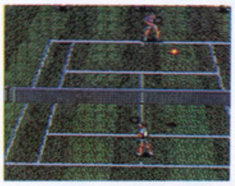
■セガ■2月26日■3200円
■スポーツ■1～2人用■1M

トロフィーを手にするのは誰か?!

本格派テニスゲームの登場です。トーナメントモードもあっていろんな力の相手と試合もできる。また、このモードにすると、最初に、自分の力を設定することができるのでいろんなタイプの選手にもすることができる。勝った時や負けた時の派手なパフォーマンスもなかなか笑えて楽しいよ!!

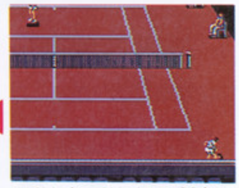



⬇ローンコート、球の弾み方に注意！


⬆人工クレイコート、球速が速い。スピード感が楽しめる。


⬇学校とかによくある土のコート。


➡気をとりなおして、再び、サーブだ!!


⬆どんまいどんまい。試合はまだまだこれからだ。


⬅ボールをよく見て!! 相手がどう出るか!



⬇ツアーモードで、ひたすら優勝カップをめざせ!!

ツアーモードは燃える！

2つのスポーツゲーム登場!!


⬇めざせワールドカップ。優勝はキミだ!!

今日本でもっとも熱いスポーツ、サッカー。世界中でも熱狂的なファンが多い中、ゲームギアでも楽しんでもらおうとゲームになりました。このゲームでは4種のゲームが楽しめるようになっている。まずは自分のチームを成長させながら優勝を競うWorld Cup、好みの組み合わせで対戦が楽しめるExhibition、コンピューター同士の対戦を観戦できるWatchモードなど、通信ケーブルを使えば、2人で対戦も楽しめるようになっている。本物さながらの興奮だ!!




⬅おっと～、はやぶさのごときシュート!!



⬅自分の国を決めよう。やっぱりここはブラジルかな。




⬅ゴールは目前に迫っております どうするか!



⬅チームのフォーメーションを決めよう！


➡スバラシイ!! キーパーのジャンプカ!!

KICK&RUSH

■シムス■春発売予定■価格未定
■スポーツ■1～2人用■2M

発売日	ソフト名	メーカー	ジャンル	価格
発売中	レミングス	セガ	PZG	3500円
2月26日	ウィンブルドン	セガ	SPG	3200円
3月19日	ぷよぷよ	セガ	PZG	未定
3月19日	ミッキーマウスの魔法のクリスタル	セガ	ACT	3800円
未定	超(ハイパー)プロ野球'93	セガ	SPG	未定
春発売予定	KICK&RUSH	シムス	SPG	未定
春発売予定	ゴルフ（仮称）	シムス	SPG	未定
夏発売予定	GGアレスタ	コンパイル	STG	未定

新作ラインナップ

期待のソフトが続々と移植!

女のコの間でも人気の『ぷよぷよ』がいよいよ登場。こういうパズルゲームって、GGにはぴったり。もう少しあったかくなったら、ひなたぼっこでもしながら『ぷよぷよ』したいよね！ それと注目したいのは夏に発売が予定されている『GGアレスタ』。詳しい仕様についてはまだ未定なんだけど、本格派シューティングの移植に超期待だね。最後に、『シャイニング・フォース外伝・Ⅱ』の発売も噂されてるよ。続報は次号で！



アーケーダー7とは、ゲームセンターの平和を守る正義の男たちだ。NEWゲームの話題を聞けばマッハ2.01のスピードで疾風と共に現れ、僅か0.02秒の早業でコインを投入する。彼らの行く手にゲームオーバーはない。がんばれ！　負けるな、僕らのアーケーダー7!!

対戦の健全化を使命とするアーケーダー3（25歳・大手商社勤務）は、ゲームセンターにはびこる『ストリートファイターⅡダッシュTURBO』マスターたちを倒すため、日夜さまざまな研究に励んでいる。彼の㊙ファイルの中身を一部公開しよう。



新必殺技大研究!

空中竜巻旋風脚

空中で↓↙←と同時にキック

この必殺技でオレは無敵だ！



➡⬇ジャンプ中にキック後、これまでは着地まで行動不能だったがターボではそのまま竜巻がだせる。



空中でジャンプ攻撃をした後、連続して竜巻が出せるようになったぞ。着地点を狙われるのを回避したり、相手の頭を飛び越したりできる。移動距離は、キックボタンの弱・中・強で変えられる。低い位置では出せないから注意だ!!

逆方向竜巻旋風脚

↓↙←↖と同時にキック



⬅相手の目の前で竜巻を出す。相手を蹴った後そのまま竜巻で逆方向に移動できるわけだ。



➡リュウの位置から竜巻が逆移動してるのがわかる。難しいわりには使えない技だ。

スーパー百貫落とし

↓にためて↑と同時にキック

ワシの尻でペシャンコでごわす!

パワフリャ本田に、また強力な飛びこみ技が加わった。間近で相手が飛び道具を使ってきたときが繰り出すチャンス！　技の出始めが無敵なので、波動拳やソニックブーム、気功拳などをすり抜けて、相手に一発かますことができる。相手が固まってるうちに決めてしまえ！　うまく入ったら、百裂でそのまま壁に押し付けてフィニッシュだ！



⬅春麗が至近距離で放った気功拳に対して、本田の体はそれをすり抜けジャンプ!!



➡⬇最高点のフライングスモウプレスの状態から、体を丸めて急降下の桃尻アタックだ！



ヨガテレポート

→↓↘と同時に弱+中+強パンチ

ヨガの究極奥義を見せてくれるぞ！



⬅⬇ヨガの奥義を使って空中に浮かぶダルシム。次の瞬間影だけを残して消えてしまった。いったいどこへ…？



⬇な、なんと真後ろに現れたダルシム。これがウワサのヨガ究極奥義か！



ワープする前の無敵時間を使って、相手の出した大技のスキをつけ！　一瞬で近づいて投げてしまえるぞ。起き上がりでも使える技だが、出現時に無防備状態になるので注意が必要だ。

これがヨガテレポート全コマンドだ!!

→↓↘+パンチボタン3つ	敵の後で近い所
→↓↘+キックボタン3つ	敵の後で遠い所
←↓↙+パンチボタン3つ	敵の前で近い所
←↓↙+キックボタン3つ	敵の前で遠い所

チェック1 四天王の技も超強力になってるゾ！

おなじみ四天王の技にも、いろいろと味付けがなされている。残念ながらベガの技は、現時点で出し方がわからない。未発見のサガットの技と併せて、キミ自身で探ってくれ。ここでは紹介できなかったが、バルセロナフェイントなる技も確認されているぞ！



⬆いまだ新しい技の見つかっていないサガット。完全に乗り遅れの感じだ。

バイソン 出し始めが無敵のターンパンチ



⬆強力無比なあのターンパンチが、飛び道具をすり抜けられるようになったぞ！

バルログ ワンアクションで連続バク転へ



⬆これまで➡➡だったバルログの無敵バク転が、パンチ3つ同時で出せるぞ。

ベガ ベガの新対空防御発見？



⬅地面スレスレで体を反らしながら宙に浮いたベガ。



➡手刀を突き出しながら、異次元の動きで相手の首筋を狙う。



⬅見事にヒット！ ベガはこのまま上空へと飛び去る。

ハイパーバトルの勝者はキミだ!!

気功拳

⬅⬆⬇⬊➡と同時にパンチ

わたしの技の前には、男なんて子供と一緒ね



➡春麗の気合いとともに、両手から放たれる発勁の気が相手を襲う！

相手が近くにいるときは、出してはならない技だ。気功拳は、出るまでにスキが多いので、その間に相手の攻撃を受けてしまうのだ。

バーチカルローリング

⬇にためて⬆と同時にキック

ウォーウォーグルグルバーン



⬅空中に飛んだ相手を、バーチカルローリングで迎撃するブランカ。

相手の近くで強のバーチカルローリングを出すと相手の背中に落ちる。そこで電撃やかみつきに行く。相手が飛び込んできたところに合わせれば迎撃もできるぞ。

ハイスピードダブルラリアット

弱＋中＋強キック

ぶんぶん！　ぶんぶん！め…目が回った……

足が無敵状態になるので、相手が足払いを出した時にハイスピードダブルラリアットで近寄って、ラリアットを出し終わったらスクリューにつなげて回してしまえ！



⬅回ってるときのザンギの足は無敵なんだ。ガイルの足払いもホラ！

チェック2 春麗の隠し必殺技！ 空中スピニングバードキック!!

春麗のスピニングバードキックが、空中でも出せることが確認された。以下が証拠の写真である。また、カカト落としの後に出すこともできる。空中投げや下からの攻撃をやり過ごせるぞ！

⬇ためて⬆のあとにキック





⬆➡下にため、斜め前方にジャンプしキックボタン。ボタンを押すタイミングで高さを調節できる。





⬆カカトで相手を踏んだ後、スピニングバードキックで逃げることもできる。

チェック3 新キャンセル技だ！

今回も、新しいキャンセル技がいくつか発見されている。紹介しているのは、リュウ＆ケンの膝蹴りだ。足を戻す動作をキャンセルして昇龍拳が撃てる。





iNFORMATION

窓の外は北風ヒュルヒュル……。
どうしても家の中でボーッと、過ごす時間が多くなってしまう。
「なんか面白いことないかな」の人のために情報満載。

VIDEO 昨年大ヒットを飛ばした話題作から、日本未公開作品、気になるソフトをズラリとご紹介



エイリアン3

フォックスビデオ
2月26日発売　16,000円
㊥シガニー・ウィーバー



　女の命である髪をソリ、究極のクライマックスに挑んだシガニー。公開前はやはり頭にばかり話題がいったが、スクリーンの中では、ゴッツイ男たちも同じ頭のせいか、旦那には不評だったスキンヘッドも妙な色気すら感じる気がする。では、エイリアンの方は、っというと、こちらも期待を裏切らず前作以上にオドロオドロになってくれています。犬に寄生して4本足となり、跳躍力、スピードとさらにパワーアップしたエイリアンとの死戦は衝撃的なラストで幕を閉じる。





リプリーが危ない！　最も恐れていた事態が起こってしまう。最後まで目が離せない。



ハウスシッター 結婚願望

CIC・ビクタービデオ
2月26日発売　16,000円
㊥スティーブ・マーティン

　ハリウッド・コメディの大御所、S(スティーブ)・マーティンとG(ゴールディー)・ホーンの初共演作。プロポーズに失敗した男が家に戻ると〝妻〟と〝愛犬〟が待っていた。結婚がテーマのハチャメチャで心温まる、愛の感動作。



遥かなる大地へ

CIC・ビクタービデオ
1月22日発売　16,000円
㊥トム・クルーズ

　妻でもあり、いい意味でのライバルでもあるN(ニコール)・キッドマンとの共演2作目は、アメリカ西部の大自然の中で繰り広げられる、アドベンチャーロマン。70ミリ映像の復活でも話題になった作品。



シティ・オブ・ジョイ

日本ヘラルド映画
2月19日発売　15,800円
㊥パトリック・スウェイジ

　生きていく上での三つの選択。〝逃げ出すか〟〝傍観するか〟〝やってみるか〟。未だ貧困の差が激しいインドの首都カルカッタを舞台に家族の愛、生命の力を語りかける。R(ローランド)・ジョフィ監督が贈る感動巨篇。



INFORMATION



迷宮のヴェニス

VIDEO

ソニー・ピクチャーズ
2月21日発売　15,300円
[出]クリストファー・ウォーケン

監督が「キャット・ピープル」のポール・シュレイダーだけあって、細かい演出がたまらない。豪華な骨董品や豪邸、G(ジョルジオ)・アルマーニの衣装も必見。ミステリアスな愛の世界を描いた、日本未公開作品。



オフサイド

パック イン ビデオ
1月22日発売　12,800円
[声]日高のり子

「週刊少年マガジン」に連載された、塀内夏子の超人気コミックがついに、アニメ化。五郎率いる白百合中のサッカー部と素行不良で公式戦出場停止になった南波中との対決。果たして、試合展開は？

CINEMA

C(クリント)・イーストウッドが"最後の西部劇"と大事に暖めてきた超大作。
4月上旬、渋谷東急系にて公開

許されざる者

ワーナーブラザース映画配給
[監][制][主]：クリント・イーストウッド
[出]ジーン・ハックマン、
モーガン・フリーマン

ファーストシーンで豚を追いかけ、泥まみれ。馬にも乗れない。とうに還暦を過ぎた彼の顔には深いシワが刻みこまれ、そんな老いた演技が違和感のない歳になってしまっていた。昔のアクの強さまで消え、ただの人になってしまったのかとドキッとしたがクライマックスに近づいていくにつれイーストウッドの顔が変わっていくのに驚く。筋金入りの西部劇。







腹に銃を差し、雨の中にたたずむクリント・イーストウッド。やっぱり、こんな姿が一番似合う気がする。

CD

話題のゲーム・ミュージックはもちろん、幅広いジャンルを、いっきにチェック。

キングレコード



発売中 2,800円

MIDI POWER Ver.2.0 ～X68000

コナミの人気３大ＳＴＧのＢＧＭをMIDIアレンジバージョンにて収録。

ビクター音楽産業



2月24日発売 2枚組 3,900円

真・女神転生／アトラス

前回好評だった構成をそのまま取り入れ、ライナーはマニアックなネタが豊富。

キングレコード



発売中 2枚組 4,200円

ドラゴンスレイヤー英雄伝説 II

遂に初のＣＤ化。オリジナル、ハードロック、シンセ・アレンジと盛り沢山。

フォーライフ



2月19日発売 さねよしいさ子 3,000円

うてな

疲れた体をホッとさせるのに最高の１枚。ゲームの後の休息所にするといい。

フォーライフ



2月19日発売 土井晴人 3,000円

普通の男

テレビ東京系「地球・知りたい気分」のテーマソングなどが話題の1stアルバム。

ビクター音楽産業



2月24日発売 高橋真梨子 3,900円

Collection ～Special Best～

彼女からの今年最初の贈り物。ベストオブベストアルバム。名曲たちがズラリ。



日本コロムビア

２月21日発売
大事MANブラザーズバンド
1,000円

軽快に〝強く生きよう〟と語りかける。今年は温かさがテーマだ。

キボウ ～my promise～



アポロン

２月21日発売
1,000円

混声合唱団の本格的な合唱曲。結婚披露宴の新定番になりそう。

結婚ワルツ（ドラゴンクエストＶ～天空の花嫁～）

AMUSEMENT

近頃、テーマパークが面白い。たまには友達を誘って街に繰り出してみよう。

バーチャルシアター第３弾「ウエディングエスケープ」



東京都新宿区歌舞伎町1-2-7
03-3209-7117　年中無休
12：00～21：00(土日祝)
入場料(当日券)　1,200円



スポーツカー、モーターボート、エアクラフトを使って、暗黒街のボスから逃げるマリー。映像を追っていると、椅子のリアルな振動と大音響の中、いつのまにか〝仮想現実〟の世界にハマってしまう。

DR.JEEKAHN'S 〝バトルテック〟



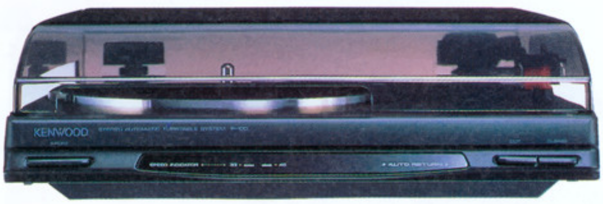
東京都渋谷区円山町２－４
03-3476-7811　年中無休
5：00～23：00
入場料　1,000円(平日)



リアルなCGのロボットを操り、隣りの人と戦う戦略ゲームをはじめとし、カプセル型のトリップ体験マシンの〝ベンチュラー〟や、エイリアンとの銃撃戦を体験できる〝プラネット・セプトン〟が最高。

GOODS

新商品が続々開発される中、価格も段々低下してきた。欲しい物はやっぱり手に入れたい。見ているだけなんてヤダ!





レコードプレーヤー P100

KENWOOD
発売中 18,000円

部屋を整理する度に、奥に閉じこめたレコードを見て溜め息…。そんな今、登場したのがこのミニコンポサイズのアナログプレーヤー。フォノアンプ内蔵。

ビデオウォークマン

SONY
発売中 118,000円

液晶画面を保護する、二つ折りのデザインの採用で携帯性がUP。また、基本操作ボタン類も大型化して一か所にまとめたりなど、操作性の向上も実現。

マイケル・ジャクソンがセガにやってきた!

M Jackson



昨年の12月15日、午後2時。マイケル、セガに来訪。中山社長とのにこやかな握手の後、オリジナルキャラクターである〝ソニック〟のぬいぐるみから真紅のバラの花束を渡される。うれしそうに受け取りソニックをなでまわすマイケル。んー、その場に居たかった。





ソニックと一緒にハイ、チーズ!
ゲームをしながら楽しそうなマイケル

中山社長とマイケルは約2年前『ムーン・ウォーカー』を共同開発した経緯もあり、信頼度は充分。今回の会談でもバーチャルリアリティシステム(仮想現実空間)を使用したゲームの開発にお互いアイディアを出し合ったということだ。歓談の終わりには中山社長から沢山のプレゼントを贈られたマイケル。んー、とっても、うらやましい。

SENKYAKU BANRA 千客万来

読者コーナー 次号より 開設。



豆マキの季節も過ぎ、日々が過ぎるのは早いものだなぁと感慨にふける今日このごろ、読者の皆様いかがお過ごしですか。さて新装開店となった㊪メガドライブにも、待望の読者コーナーが誕生する。まずは千客万来の祈りをこめた投書の募集だ。

こんなおたよりを待っているぞ!!!!

編集部としては、何でもアリアリで楽園のように開放的なコーナーにしたいと思っている。でも何を書いていいかわからないという人のために、いくつか例をあげてみよう。

まずは、普通の投書。

普通の投書というのも何か変だが、自分の身辺の話なり世間話なり、とにかくこの誌面を通じて何かいいたい、誌面に出たい人大集合だ！　お次は定番、

イラストだ。

この『千客万来』コーナーは次号からもカラーページだ。つまりカラーのイラストがOKなわけ。キミたちの大好きなキャラ物はじめ、似顔絵もいいだろうし風景画だっていいぞ。そして人気の出そうな、

レビューもいい。

プレイしたゲーム、コントローラーの使い心地、メーカー主催のイベントなんかをレビューしてけろ。ゲームミュージックのCD、本なんかの感想もいいかもしれない。実直な意見を待っている。メーカーの人もよーく読むからそのつもりで。

もうひとつ、写真の投稿も大いにきてほしいぞ。インパクトのある写真ネタとして考えられるのは、

人に見せたい自慢モノ。

人に見せびらかして自慢したいものを写真に撮って、ジャンジャン送ろう。顔自慢、指ダコ（ゲームのやりすぎによる）自慢、筋肉自慢、ペット自慢、愛車自慢、恋人自慢（ツーショット可）、豪邸・家柄・デカい墓自慢（自分の家にかぎる）、コレクション自慢、などなど……鼻を高くしたいヤツ集まれッ！ほかにも、これはと思ったネタならどんどん送ってきてほしい。みんなでメいっぱい盛り上がろうぜ。なお投書・写真類はお返しできないので悪しからず。たくさんの投書待ってるぞ！　4月にまた会おう。

君の声を全国に伝える、

前哨戦

なんと「聖魔様通信」のイラストが……？

では開店祝いに、読者諸君からの熱いハガキを載せていこう。

右のイラストハガキは、このコーナーの担当者が、人気コーナー「聖魔様通信」あてに送られてきたハガキを、スキをみて盗んできたものである。もしかしたら次号の「聖魔様通信」には、担当者の謝罪文が載るかもしれない。これは楽しみにしていよう。



⬅兵庫県西宮市・岡本浩二クン。いつもありがとう。



⬇埼玉県蓮田市・ればるクン。今後もよろしく。ハガキ盗んで悪かった。許してくれ。



⬇群馬県前橋市・おぶちBクン。細かく描いてくれてご苦労様通信ってカンジ。



⬆神奈川県横浜市・斎藤亮クン。この調子でドンドン送ってきておくれでないかい。



⬆シュールな色づかいが魅力的なイラストは宮城県仙台市・ひばごんチャン。



⬆千葉県市川市・君影草サン。ていねいな絵を描いて下さいました。早く出るといいね。



⬆これは「聖魔様通信」あてじゃない、純粋な（?）投稿なのだ。岐阜県羽島郡・松浦千加サン。これからもよろしく。

路頭に迷うラングっ子たち

さてどういうわけか、この雑誌も第2号まで「ラングファンクラブ」というコーナーがあった。そして今でも時折、このコーナーあてのハガキが迷いこむ。ていねいに描かれたイラストばかりでもったいないと思ったので、「千客万来」の門出を祝ってもらうことにした。



⬅愛知県西春日井郡・ZAKIさん。よろしければまたハガキください。



⬅京都府右京区・妖サンの作品。今度はこのコーナーをお願いします。

気のきいたヤツたのむぜ!!

南国をのぞけばまだまだ寒い日本列島。ハガキを書くにはピッタリの季節だ。やっぱり気のきいた、個性的な作品ほど採用の確率が高くなるだろう。当たり前だが締切りなどというものはないので、じっくり素材を吟味して練りあげてほしいものだ。こっちも気長に待つ。（投書を採用させていただいた人には景品をプレゼントいたします）

◆あて先は◆

〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル
㊕メガドライブ編集部「千客万来」係

ビック東海

面白おかしく、やがて切なく、頭は痛く、胃はせせり、飛び散る湯玉よ、走る火花。盆と正月省みず、仕事に精だすゲーム屋さんを見てみたい。日頃のご愛顧に感謝をこめて。(大鳥居)

ジー・サット

『ドラえもん…』は弟や妹さんに遊ばせてみてください。『いしいひさいちのの大政界』はみなさんで遊んでみてください。オオ〜ッこのギャップはと驚いてくれればシメたもの？（渡辺）

コナミ

コナミの早坂でございます。今年はロケットナイト旋風を日本全国に巻き起こすべく、全力投球でただ今開発中です。最高のアクションゲームにしますので期待していて下さい。(早坂)

サミー

皆さん、初めまして！　サミーです。今まではトレコブランドでソフトを出してましたが、今後、新しくサミーブランドに生まれ変わって、出していく予定です。宜しくお願いします。

ウルフ・チーム

もうすぐ発売の『デバステイター』。キャラの魅力満点のこのゲームですが、とにかく登場する女の子の胸がスゴイ!!　見て頂ければわかると思うけど、自分のと比べると…。(こもも)

EAビクター

ども！　メリケン生まれのゲームメーカー、EAビクターです。今月もソフトが2本発売になりますが、以降も怒濤のリリース攻勢が続くから、みんなよろしく頼むぜっ！

ナムコ

『スプラッター3』でリックはトゲトゲ化させた内臓を体のあちこちから突き出すという荒技に挑戦。腸捻転や脱腸の危険も顧みず断腸の思いで放つ大技は絶対見てちょ。(オカポン)

タイトー

どーも²。みなさんお元気ですか。まもなく発売される『ニンジャウォーリアーズ』ほんとよく出来てますよ。ズンタタファンも楽しめるモードあり。ぜひ買ってくれ〜い。　(かーしま)

ビクター音楽産業

ロックなゲーム、それは……。ビクター音楽産業は、今年もいろんなゲームを出していくけど、目指すは、単なる遊びで割り切れない、イカしたソフトを作るロックな会社になることさ！



ポニーキャニオン

あのゲームに似てるけど違います。出藍の誉とでもいうんですか。ほんと期待しててください。「これがほんとにポニーキャニオンのゲーム？」ってびっくりされると思いますから。(鵜飼)

シムス

皆さん、こんにちわ。シムスです。今年は、今までにないペースでタイトルを発表していく予定です。乞うご期待!!

テンゲン

第1回は新作の話題だよっ!! 英国秘密情報部、殺人許可証を持つジェームズ・ボンドの発売が決定!!　美女を救出しアジトを爆破！　弾が切れたら自ら補充、そんな彼が好きっ！（T）

ゲームアーツ

寒いっすね。でもコンピュータいっぱいのゲームアーツ開発室は、機械熱と社員の熱気でむんむんですよ。特に『シルフィード』開発あたりがね。お楽しみ。

RIOT

お待たせしました！大好評LIPシステムの第2弾『Aランクサンダー』(ダンサーじゃないよ)、超人気アニメ待望のゲーム化『サイボーグ009』近日発売決定!! ヨロシクね♡（アコ）

光栄

ヤッホー、ついに『ヨーロッパ戦線』が発売になったぞ。シビアなSLGのファンなら買いだ。おっと、3／25の『元朝秘史』も忘れないでね。ラブラブムード満点なのだ!?　(高津)

メサイア

らんま1／2は原動画数2,500枚。ノンストップアクションの豪華なアドベンチャー。しかもオリジナルテレフォンカード入り。らんまのテレカと言えば昨年テレカ大賞をとった人気の高い貴重品。

ガウ・エンターテイメント

お正月もなんとなく忙しくて故郷に帰れず、逆に両親を東京に呼んだのだが、そのせいで思いっきり大分弁にもどってしまった。FIXも近い。「よだき〜なあ」といってもわからないでしょう。

ポリドール

メガCDでパソコンで大人気のアルシャーク(RPG)をリリースすることが決まったよん。ポリドールってレコード会社だけどゲームレーベル「サンドストーム」で今年何かをするかも。

PCMコンプリート

年が明け、ついに『GŌDS』が3月下旬頃に発売となります。よろしくね。えっ！『XENŌN2』はまだなのかって？もう少し待っていてくれ。決定次第報告します。(はぐれキース)

シュールド・ウェーブ

皆さん、こんにちわ。一発目にメガCDノスタルジアを出して以来ごぶさたしてます。シュールド・ウェーブです。(あ、ははは…) 今年はおまかせ下さい。期待して大丈夫、よろしく。

講談社総研

『魔天の創滅』『騎士伝説』をお待ちのユーザーの皆さん、申し訳ありませんまた延びてしまいました。2作ともこだわりを大切に仕上げの段階にですのでもうしばらくお待ち下さい。

ビスコ

こんにちは。メガドライブ初のボーリングゲーム『ブギウギ・ボーリング』は4人まで遊べてなんと¥6,300!!　これはお買い得く。3月下旬発売、乞うご期待！（いっと）

もぎたて超新作ソフトざっくざく！

HOT MEGA SPECIAL

よそおいも新たに登場の超新作ソフトカタログ、HOT MEGA SPECIAL。梅は咲いたかといわんばかりに、今号からスタートだ。ところで寒い毎日だけれども、暖かくなってくると季節の変わり目ということで体にはくれぐれも注意を。

シルフィード（仮）

■ゲームアーツ■発売日未定■価格未定■シューティング

最新のCG技術で迫る究極のシューティング

メガCD登場当初から、超人気ゲームを休むことなく発売しつづけているゲームアーツ。そのゲームアーツから、またまたメガCD用のゲームがリリースされるぞ。それが、今までにないまったく新しいスタイルのシューティングゲーム『シルフィード』だ。このゲームは自機や敵キャラなどがポリゴン、という多角形を用いた描画方法で構成されているのが特徴だ。さらに独自のプログラムにより、キャラのチラツキを防止したり、処理の高速化がおこなわれているのだ。

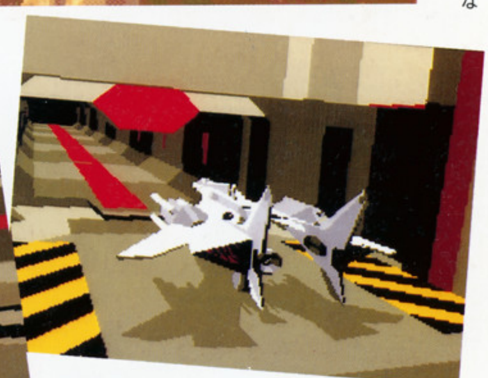


⬅ポリゴンとフラクタルの使用で、背景もこんなにリアルになっているぞ。はやくプレイしてみたいよね。



⬅画面内のキャラクターはすべてポリゴンによって表現されているのだ。この画面に登場する巨大戦艦もポリゴンで立体的に表現されているぞ。

⬇SF映画でよく見かけるようなシーンもこのゲームでは雰囲気バッチリに再現！





⬆こういったビジュアルシーンにもビシバシポリゴンが使われているのだ。まるでSFXみたいだね。

さらにこのゲームのスゴイところはゲームの背景に最近パソコンでも注目を集めているフラクタル理論というものを使用しているということ。細かい説明は省くけど、この考え方を使うことで陸と海との境界線などの自然の景色がよりリアルに再現されるというワケ。他にもメガドライブ&メガCDに搭載されている3つのCPUをフルに使っているなど、このゲームのスペックははかりしれないものがあるぞ。

デビルバスター(仮)

■シムス■5月発売予定■価格未定■アクション

8M

『魔界都市東京』の誕生からさらに1世紀…

先日まで『魔神転生』という仮タイトルがついていたこのゲームだけど、正式タイトルはこの『デビルバスター』に落ちつきそうだ。全部で5つのステージからなるアクションゲームで、プレイキャラを女精霊剣士、パワードスーツ、悪魔戦士の3つから選べる。このゲームの特徴といえそうなのが“OSB”という、思考をもったオプションシステムだ。





⬆セレクト画面。4種類のステージから選択して遊ぼう。

⬅精霊剣士がオプションのシルフとともに冒険中、の画面。



⬆3種類のキャラクターからどれかを選んでプレイだ。



➡これは炎の面のボスだ。プレイキャラがオプションを連れて一生懸命戦っている。

独特の世界観みなぎるステージ

物語の舞台は、世界大戦勃発によって壊滅、「魔界都市」となった東京。それからさらに1世紀、悪魔が人類に宣戦布告し、互角に戦いうる主人公が立ち向かうというストーリーだ。その独特な世界を、第1ステージからそれぞれ炎、風、水、岩、それにカオスというかたちで表現している。

ROCK



WATER



FIRE

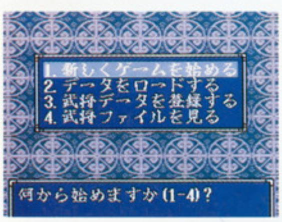


三國志III MEGA-CD版

■光栄■3月27日発売■14800円■シミュレーション

なんとメガCDであの三國志IIIが登場！

昨年末に発売された人気SLG『三國志III』が、なんと早くもメガCDで発売されるのだ！この『三國志III MEGA-CD版』、基本的なゲームシステムは、先に発売されたROM版とまったく変わらない。だからといってナメちゃあ困るぞ。このゲームの特徴はCD・ROMの機能を生かした演出にある。過去にCDとして発売されているオーケストラバージョンのBGMが収録されているし、随所に挿入されるアニメーションもパソコン版顔負けにパワーアップされているぞ。



⬆メガCDならではの機能も満載。セーブ箇所も増えているのだ。

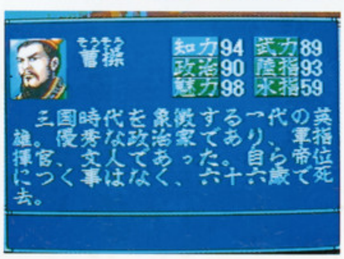


➡ゲーム部分は基本的にロム版と同じ。『III』は完成度が高いもんね。

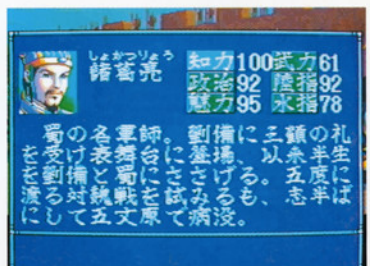
さらにオマケとしてゲームに登場する全武将のデータベースもついているのだ。もともとパソコン用にCD・ROMのソフトを作ったことがある光栄だけに、この次はどんな作品がメガCDに登場するのか目が離せないぞ！



➡CDロムならではのビジュアルシーンもバッチリ。ムードももりあがるってもんだ。



⬅武将のデータベースでは、ゲーム中の能力値はもちろん、簡単なプロフィールも見れるぞ。



⬅ほ～ら、みんなの好きな孔明もこんなに簡単に見つけられるぞ。

祝 太閤立志伝 移植決定!

またまた光栄さんがやってくれました！パソコンでヒットした『太閤立志伝』の移植が決定したのだ。このゲームは羽柴秀吉の一生をシミュレートしたもの。発売は6月ごろになりそうなので続報を待て！



笑ゥせぇるすまん

■セガ■発売日未定■価格未定■アドベンチャー

あなたも心の隙間埋めます？





➡このおじさんの心はどんな病に犯されてるんだろう。

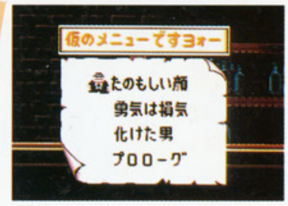


⬅マスターが磨いているのはメガドラだ。芸が細かいゾ。

現在ＴＶ放映中の人気アニメ『笑ゥせぇるすまん』がメガドライブに登場！　画面はすべてグラフィック・アニメーションで、場所によってカーソルの形が変化する「スクリーン・スキャン」やプレイヤーが会話を選択できる「スピーチ・セレクト」などのシステムを導入。プレイヤーに負担をかけない心づかいがうれしいね。



⬆この名刺を手にしたら最後。マルチエンディングでキミは幸福をつかむのか、それとも……。



⬆シナリオは全部で３本。どれも個性的な主人公が登場するよ。

OutRun 2019

■シムス■３月26日発売予定■8800円■レース　8M

最速野郎の世界旅行 ベストタイムに挑め



⬆これがタイトル画面。夜景をバックにスタートだ。



➡車も浮上できる時代が舞台。

⬇眼前には砂漠が広がるラウンド。





時は21世紀。公道レーシングカーを使って世界をレースして渡り歩く（？）ゲームだ。世界は大きく４ステージに分かれていて、さらに細かいラウンドがあり全部で29ラウンドと歯ごたえのありそうな内容だ。もちろんコースには邪魔してくる車や隠された道なんかがある。これらを有効に利用して最速タイムを出せ！

電忍アレスタ2

■コンパイル■発売日未定■価格未定■シューティング

今度アレスタに搭乗するのは女性？



⬅名前はまだ未定。希望としては漢字一文字がいいな。

『電忍アレスタ』の続編、『電忍アレスタ２』の企画がチャクチャクと進行中で、'94年発売にむけて開発も始まりそうな気配。時代設定は前作の40年後（1583年頃の予定）で、舞台になるのは日本。雰囲気的には『武者アレスタ』に近くなりそう。主人公にいたっては女性になる可能性が大。前作に登場したキャラクターも何らかの形で顔を見せてくれそうだ。とにかく純和風でせめるらしいぞ。



⬅前作の敵キャラがパワーアップして再登場するかも……。

バットマンリターンズ

■セガ■２月19日発売予定■6800円■アクション■１人用　8M

帰ってきたバットマンのひとり大暴れ

文字通り帰ってきたヒーロー、バットマンが大活躍するアクションゲーム。多重スクロールの背景がきれいなステージ制になっている。

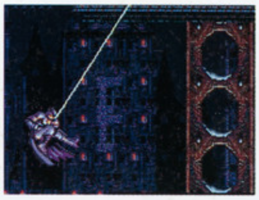
バットマンのアクションはジャンプ、キックと飛び道具。そして特徴的なのが、ロープを使ってのアクションだ。引っかけての高い所へのジャンプや、連続したアクションで遠く離れたところへ移動できたりするのがとっても爽快。







➡１つのステージでの敵の種類は少ないが、イヤらしいのが多い。



➡バットマンの得意なロープ技。ぶら下がれる。



⬅最初のステージのボス。いきなりの難敵だ。



⬅2つめのステージはクオータービュー。

007・死闘

■テンゲン■４月発売予定■6800円■アクション■１人用　?

敵地に単身乗りこむボンドのアクション

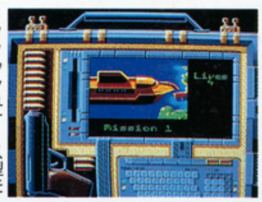


⬆ウム、タイトル画面か。たしかボンド愛用の小銃はワルサーPPKだったっけ。



⬆００７って、タキシード姿で走りまわっている時に限ってピンチだったりするんだよな。

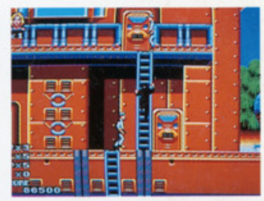
００７＝ジェームス・ボンドの活躍を描いたアクションゲームだ。敵戦艦、密林のアジト、火山の実験場、シャトル発射基地と、全部で４ステージからできている。ボンドの武器は銃と手榴弾。それにボンド特有のアクションが超リアルに再現されている。また忘れてはならない、美女たちも多数登場だ。



➡アタッシュケース型をしたミッション画面。



⬅綱渡り。こういう特有の場面がリアルなのだ。



⬅敵のアジトには美女が多数囚われているとか…。

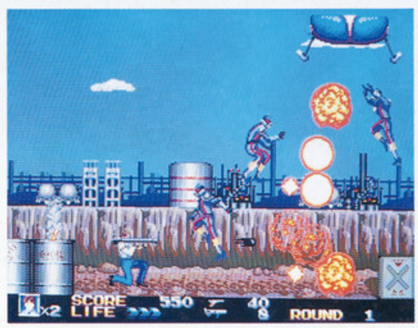
ローリングサンダー3

■ナムコ■発売日未定■価格未定■アクション　?

コードネームは「JAY」秘密結社の野望をたたけ!



⬅新採用の強制スクロール面。超スピード感のアクションが楽しめる。



主人公は、WCPO特殊工作部隊「ローリングサンダー」の隊長。コードネームは「JAY」。彼は上層部の指令により、秘密結社ゲルドラの再興を阻止するべく首謀者ドリードの追跡を開始した…なんてストーリーで始まる『ローリングサンダー３』、前作から大幅にパワーアップして登場だ！「レーザー」、「キャノン」、「バズーカ」といった特殊武器を使いこなして全10ステージを戦い抜こう。新しく加わった強制スクロール面にも注目だ！



⬆ラスベガスの裏通りを舞台に繰り広げられるマスカー軍団との攻防。



⬆水面上に浮かぶ機雷群を水上バイクでかわして、マグナムで応戦だ！

ブギウギボーリング

■ビスコ■３月末発売予定■6800円■スポーツ

4M

手軽にボーリングをレッツ・プレイ!



⬇ボールの重さは曲がりぐあいに影響するぞ。よく考えて選ぼう。



⬇立ち位置を決め、スピンのかけぐあいを調整。曲げすぎに注意。



➡4人の個性的なボウラーの中からマイキャラを選択。

ビスコから発売される『ブギウギボーリング』は、手軽にボーリングの楽しさが味わえるゲームだ。変化のかけぐあいや、ピンの倒れる瞬間などボーリングの醍醐味がしっかり再現されていて、ワイワイ楽しめるぞ！



➡最大パワーで投げれば、スピンを殺すこともできるぞ。



⬆見事な投球でナイススペア。キャラの笑顔もウレシイね。

モンキー・アイランド

■ビクター音楽産業■発売日未定■価格未定■アドベンチャー

抱腹絶倒！　奇想天外爆笑アドベンチャー

別にお猿のゲームじゃないぞ。冒険小説「宝島」を下敷きにした、ユーモアたっぷりのアドベンチャーゲームなのだ。





⬆いかにもパソコンからの移植だよ、いう画面表示とカーソルだ。

⬅スクロールもスムーズで、人物の行動も距離に応じて気持ちよく拡大縮小するぞ。



➡人々の会話はリアルタイムで進行する。



⬅カタギの市民ということは、そうでない人もいると……？

RPGといっても敵と戦ったりということはない。画面を見ると暗い感じがするが、ギャグ満載の会話で肩に力を入れずにできるホンワカ楽しい感じがよい。



➡このしゃれたオーダーのしかた。この人の目はコンタクトだ。

ハイムドール

■ビクター音楽産業■発売日未定■価格未定■アドベンチャーRPG

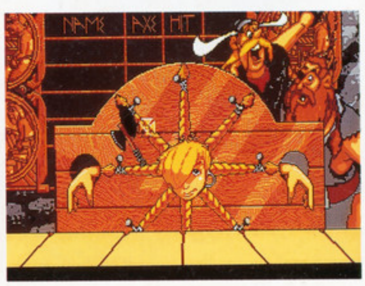
膨大なスケールのアドベンチャーRPGだ!

北欧神話をモチーフにしたアドベンチャーRPG。３つの世界から３種の神器を取り戻すためにバイキングが大冒険。

ダンジョン面では斜め上からの視点で、キャラの動きは滑らかだ。戦闘シーンではアクションゲーム並の戦闘が楽しめるぞ。



➡パーティは６人まで、さまざまな技能や能力を持った人達だ。









⬅キャラのステイタスは３種類のゲームをやって決めるのだ。

⬆戦闘画面でもアニメーションするぞ。

⬅ダンジョンはトラップや謎がいっぱい。

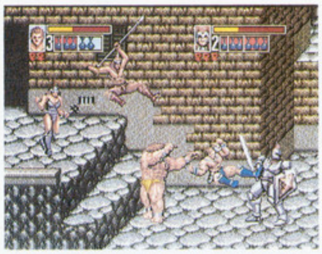
ゴールデンアックス3

8M

■セガ■3月26日発売予定■価格未定■アクション

あの大戦から数百年 またも戦斧奪還の戦い

MDアクションの定番第3弾は、全8ラウンドの13ステージとパワーアップ。プレイキャラも1人増えて4人になり、それぞれが必殺技を身につけた。使いやすい傭兵カイン、素早さが身上のサラ、力の大男プラウド、鋭い獣人クロノスといったメンバーだ。楽しみなのが2P時に合体技・合体魔法が使えることで、キャラクターの組み合わせごとに効果や威力が違うようになっているのだ。VSモードももちろんあるぞ。



⬅これはカインとブラウドの合体技かな? かっこよろし。





➡プレイキャラの紅一点、サラも肌をあらわに大活躍だ。



➡クロノスとサラの合体攻撃の連続写真。かなり細かく絵が描かれていて、リアルな動きを楽しめる。



⬅この最新作『3』になっても、いろんな乗り物が出てきて、キャラのかわりに攻撃をしてくれるのだ。

スノーブラザーズ

8M

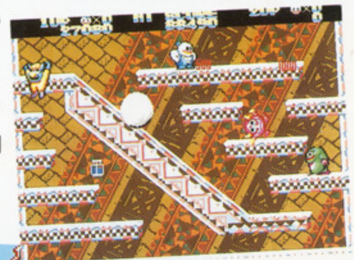
■東亜プラン■発売日未定■価格未定■アクション

雪だるまくんのお姫さま救出作戦だっ!

雪だるま兄弟の国のお姫さまたちが、魔王にさらわれてしまった!

ということで主人公が雪だるまくんのアクションゲームです。この季節にはナイスなキャラだ。

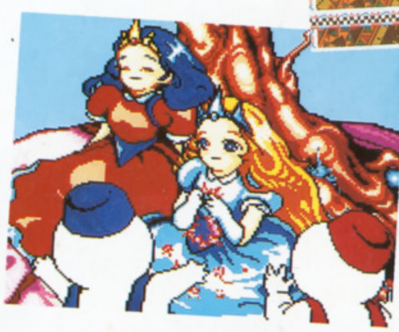
操作も簡単でキャラクターもかわいいので、年齢に関係なく誰にでも楽しめるゲームになりそう。もちろん2人同時プレイも可能なので楽しさ2倍^2! 期待して待っててね。



⬅敵を倒すとアイテムが出たりするんだ。



⬅敵を雪だるまにして蹴り飛ばすのだ。



➡これがさらわれたお姫さまたちだっ!



⬆2人同時プレイでは、味方への攻撃もできるよ。ダメージはないけど。

洗脳ゲーム テキパキ

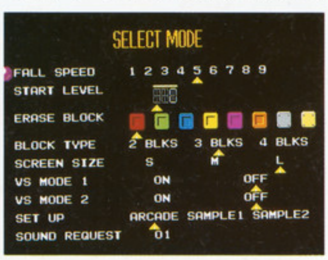
2M

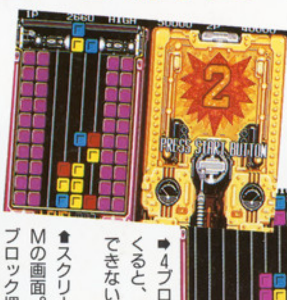
■東亜プラン■発売日未定■価格未定■パズル

対戦プレイ可能な硬派な落ちモノの登場。

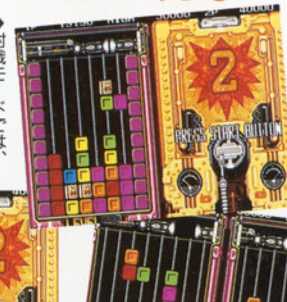
このテの落ちモノは結構人気が高くって、ゲームセンターでも席が埋まってることが多い。

このゲームは5個以上のブロックが縦、横、斜めに接触してれば消えてくれる。‥‥とここまでは、よくありがちなものだけど、落ちてくるブロックの数を2個～4個まで選択できたり、スクリーンサイズもS、M、Lの3種類用意されていて、いろんなバリエーションを楽しめる。もちろん2人でできる対戦モードもちゃんとあるぞ。

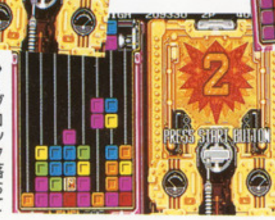




➡対戦モードでは、相手に消せないブロックを送りこむ。

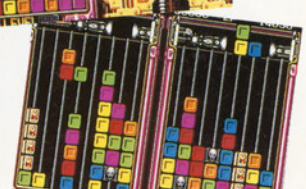


⬇スクリーンサイズS。これは本気で難しい!



➡4ブロック落ちてくると、あ～なにもできないよ～。

⬆スクリーンサイズMの画面。両端は1ブロック埋まってる。



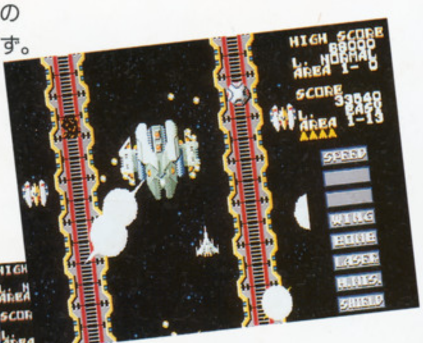
スラップファイトMD

■東亜プラン■発売日未定■価格未定■シューティング　8M

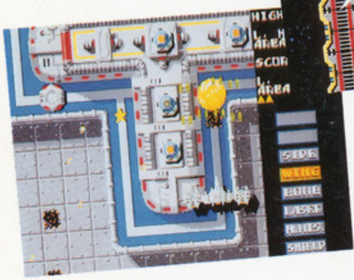
2種類のモードがお得!

アーケードからの移植なので、おなじみの人も多いはず。

アーケードゲームがそのまま楽しめるNORMALモードの他に、今回はSPECIALモードが加わって2種類のゲームが楽しめちゃうのだ！



⬆SPECIALモードではオプションをボンバーとして使えちゃうんだ。



⬆こちらはおなじみのNORMALモード。とにかくスピード命だ！



⬅お好みのセッティングができるぞ。

スティールタロンズ

■テンゲン■5月発売予定■価格未定■シミュレーション　8M

完全ポリゴンで訓練

一昨年に発表されたアーケードものの移植。“スティールタロンズ”というのは、選ばれた強者だけで構成されたヘリパイロットの精鋭部隊のこと。プレイヤーはここに入隊するために、ゲーム上で操縦、戦闘の訓練をみっちりおこなうというわけだ。画面は完全ポリゴン処理で楽しめる。

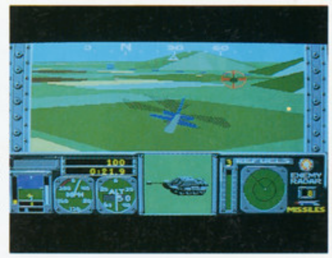


⬆ポリゴンならではの、地平線がグリグリするやつ。



⬆照準を定めて発射！　ヘリの戦闘はムズカしそう。

⬅目標は戦車！　訓練プログラムはぜんぶで12用意されている。



ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス

■セガ■3月19日発売予定■6800円（文具セットつき）■アクション　4M

子供の夢を取り戻せ

どこからかあらわれた、ワンダラスとその子分たち。悪気はないが子供たちの夢を吸い取ってしまうのだ。公園で遊んでいたのび太くんたちも吸い取られたからさあ大変！　取り戻しに、ドラえもんが大活躍するアクション。ステージが全部で7つ用意されている、横スクロールのアクションゲームだ。



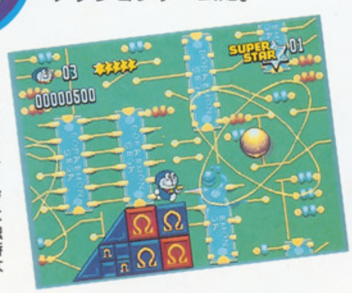
⬆全7ステージのイメージを浮かべた、オープニングのワールドマップ。





⬆これもオープニング。のび太たちが夢を吸い取られる場面。

➡7つあるステージは独特な趣向がこらされている。これは6ステージ・テクノ面。



Vay ～流星の鎧～

■シムス■春発売予定■7800円■RPG

本格RPGの続報!!

着々と制作がすすむ『Vay』。今回は戦闘シーンを見てもらおう。グラフィック、システムともオーソドックスなつくりになっていて、すんなりとゲームに入りこめそうだ。フルサイズの戦闘画面だから、背景が入りこんで豪華なのだ。



⬆中ボスとの戦闘。倒すと何が起きるのか？

➡これはザコキャラの、あなほりアントとの戦闘場面だ。



➡モンスターに対して先制攻撃をしかけられることもあるぞ。





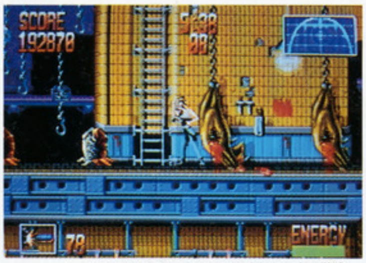
⬆フルサイズ画面での戦闘は、フィールドがこんなに広々と感じるのだ。

エイリアンⅢ

■ビック東海■夏発売予定■6800円■アクション　4M

侵略者、MDに登場!

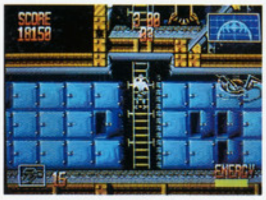
アメリカのアクレイム社がGENESIS用ゲームとして開発し、大ヒットした『エイリアンIII』がいよいよ上陸する。ステージ制になっていて、大増殖するエイリアンを4種類の武器で倒していき、捕らえられた囚人を救出するという内容だ。映画を彷彿とさせる迫真の効果音で盛り上げられている。



⬆4種類の武器は火炎放射機、榴弾砲、マシンガン、手榴弾、さらにライフアイテムなんかがあって戦略性も高い。



⬅迫りくるエイリアン。15のステージを乗りきらなくてはならない。



⬆迷路状のマップは1本道ではない。ベストなルートを探すのだ!

デザートストライク

■EAビクター■3月5日発売予定■8900円■シューティング　8M

飛べ!　高性能ヘリ

独裁者にとらわれた味方兵を助けるために飛び立ったヘリ。敵地ではレーダー、発電所、空港施設、戦闘指令所などを破壊し人質を救出しなければならない。ヘリに装備された兵器で攻撃するシューティングだけど、フライトシミュレーターっぽいキメ細かさももっている。



⬇母艦から発進、任務遂行に向かうヘリ。敵の対空砲をくぐりぬけろ!



⬆敵施設を破壊!　敵地上空の砂漠に侵入したら、攻撃以外に燃料や弾薬の残量、装甲の回復なども考えなければならない。



⬆ミッション画面。敵施設の位置やレーダーの策敵範囲を示すマップや、装甲の状態、弾薬や燃料など自機の状態を表示する。

アークスⅠⅡⅢ

■ウルフ・チーム■3月26日発売予定■価格未定■RPG

魅力的なキャラに注目

パソコンから移植される本格的なRPGとして、前評判も高い『アークスⅠⅡⅢ』。開発は順調に進んでいるようだから、期待して待っていよう。今回は最新のビジュアルシーンが届いたので、キャラクター紹介もかねて見せちゃうぞ。はやくゲームをプレイしたいところだけど、今はこれだけでガマンしてね。



⬆シリーズの中心的な人物であるピクト。彼はエルフと人間との間に生まれたハーフエルフであり、精霊との交信ができるぞ。



⬆Ⅰでの主人公的な存在、ジェダ・チャフ。情熱家の騎士志望の戦士だ。



⬅ピクトの良きパートナーであるズーニーはエルフ娘。

超 新作とっておき情報!



➡『アプロス』のCGによるイメージカット。

超最新情報をお届けするこのコーナー。まずはウルフ・チームの『アプロス』。まだ企画の段階ということで、どうなるかわからないけど、パソコン版とはまったく違う作品になりそう。

ニチブツから『F1 CIRCUS CD(仮)』が夏頃に登場の予定。またマイクロネットのシミュレーション『The Ⅲ World War』がメガCD専用ソフトとして開発されているとのこと。



⬆『F1サーカス』はシリーズ初の3Dドライバー視点のゲームになる。



⬆軍事/経済的な世界制覇をめざす現代派SLG『The Ⅲ World War』。

……おわび……

小誌第3号・126ページの記事中、『ダークウィザード』と『洗脳ゲームテキパキ』の画面写真が一部入れかわっておりました。セガ・東亜プラン両社ならびに読者のみなさまにご迷惑をおかけしたことをおわびいたします。

ロードス島戦記・開発日記



⬆PCエンジン版「ロードス島戦記」より

祝!『ロードス島戦記』ファンのための特集ページ連載開始!!

やったー！　始まりました。『ロードス島戦記』の特集コーナーです。今回は、「メイキング・オブ・ロードス日記」を執筆してくれてるゲームデザイナーの高山浩氏に、電話で直撃インタビュー！　1月の中旬に神戸で行われた、MD版『ロードス島戦記』の打ち合わせの内容について、いろいろと話してくれました。



今年中には発売したいなあと思っています。

担当者が、前日に深酒で寝込んでしまったため、急きょ電話取材になってしまったこのインタビュー。そうです、私がいけないんです。読者のみなさま、申し訳ありませんでした。と、いきなりお詫びから始まった第1回目。ああっ…自分がなさけない。

では、気を取り直して。高山さーん！

高山　はい、高山です。

――今回は、インタビューになりました。よろしくお願いします。

高山　こちらこそ、よろしくお願いします。

――年末年始は、どうお過ごしでしたか？

高山　年末年始ですか。何ごともなく過ごしてました。例年どおりでしたね。

――では、MD版『ロードス…』について、現在の進行状況はいかがなものですか？

高山　そうですね。ようやくスタッフもそろって、本格的にスタートしたってところですか。

――年末の発売に向けて、快調に進行中ってところですね！　うーん待ち遠しいな。

高山　そうですね。まあ、今年中には発売したいなあと思っています。先日の打ち合わせでも、スケジュールに関する確認が主な内容だったんです。その他、ゲームの細かい内容についても話し合ってはいますけどね。

――打ち合わせの時のメンバーは？

高山　いつもの通りウチ（グループSNE）と工画堂さん、セガさんの三社会談ですよ。1月の末に東京へ行って、さらに細部について詰めていく予定なんです。その後なら、もっといろいろお話しできるんですが…。

――そのあたりは、次回にということで…現時点でのお話しで結構ですから、ちょっと内容について教えていただけませんか？

高山　そうですね。シナリオについては、もうかなり煮詰まっているんです。すでに、ビジュアルシーンの入るところなどは決定してますよ。今回のビジュアルシーンには、OVAにもなかったオリジナル部分が入る予定なんです。アニメファンの方にも楽しんでもらいたいですね。

それに、新たに登場するキャラクターなんかもいて…そのキャラデザインも進んでいます。

――ゲームシステムの方はどうですか？

高山　そちらは工画堂さんで進められてます。とりあえずパソコン版やPC版とも違ったものになるはずです。キャラのデータの持ち越しが、奥の深いゲームを可能にしていますね。あと成長システムに特徴があって、キャラに個性が出るような仕組みになっています。呪文とかね。

――それでは、最後に読者のみなさんに一言。

高山　小説「ロードス島戦記」の完成編がでます。みなさんお楽しみに！

みんなでこのコーナーを盛り上げてくれ！

やっぱりって感じで始まった「ロードス島戦記・開発日記」。現在、MD版『ロードス島戦記』は、これまでの「ロードス…」の集大成ってくらいの大作だから、開発は順調に進んでいるけど発売日は確定しないという状態なんだ。でも、それだけ良いものを作ろうと開発に力を注いでるってことだから、ファンなら期待して待とうね。

で、このコーナーだけど、『ロードス…』の開発状況を逐一報告することはもちろん、「ロードス…」ファンのみんなからのゲームに対する期待の言葉やご意見、ご希望などを紹介していきたいと考えているんだ。もちろん、かっこいいイラストも大歓迎だよ。

さあ、次回は「聖魔様通信」に負けない充実したページにしたいとゾ！　と思っているから、みんなでガンガン盛り上げてくれよ！



■セガ■年末発売予定■
■価格未定■RPG■

ハガキのあて先：〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル
メガドライブ編集部「ロードス島戦記・開発日記」係まで

聖魔伝説 3×3EYES ファンクラブ

聖魔様通信

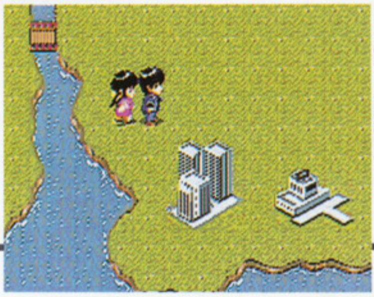
おまたせ「聖魔様通信」の3回目が始まりまーす。とうとう「聖魔様」が『聖魔伝説3×3EYES』を飲みこんじゃいました。だから今回の「聖魔様」は、なんと3ページでーす。

■セガ■3月26日発売■
■価格未定■RPG■

今回は、最新マップ特集ってことで行くよ!

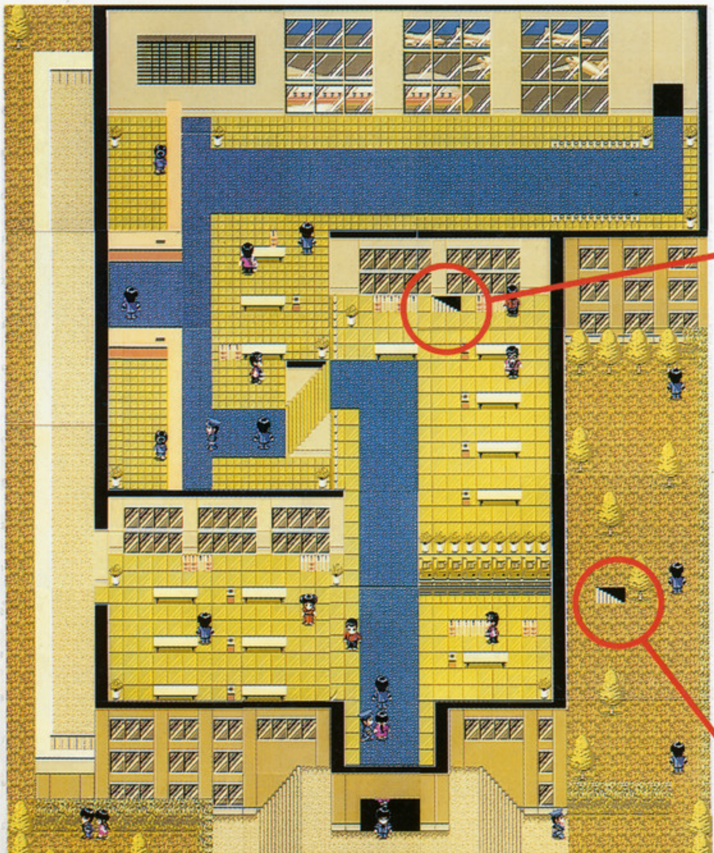
『聖魔伝説3×3EYES』の開発も、いよいよ大詰めって感じだね。いままで公開されていなかったマップも、少しづつ情報が入ってきているぞ。単に、新しいマップができたってことじゃなく、香港の街並みなんかもずいぶん手が加えられている。いかにも香港って感じだ!

それに、フィールドマップの一部も公開された。ちょっと歩き回ってみたけれど、かなり広そうだったぞ。これでもほんの一部なんだから、全体マップの広さには大いに期待しちゃうぞ!

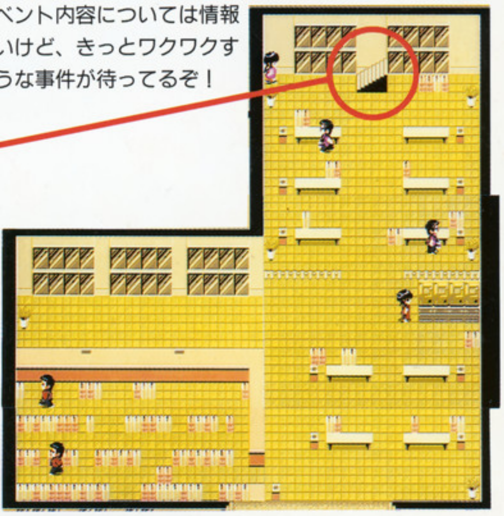


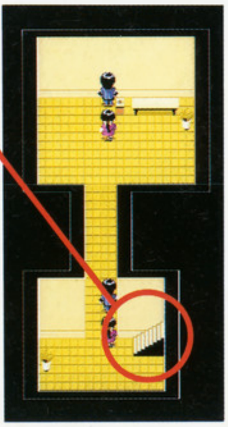
◆香港周辺のフィールドマップだ。香港の街の右側にあるのが、香港空港だー

■香港空港



香港の街を出ると、東側に隣接するように空港が見える。それが香港空港だ。世界中の国々から、さまざまな人々や品物が集まってくる香港の窓口だぞ。残念ながら、この場所でのイベント内容については情報がないけど、きっとワクワクするような事件が待ってるぞ!



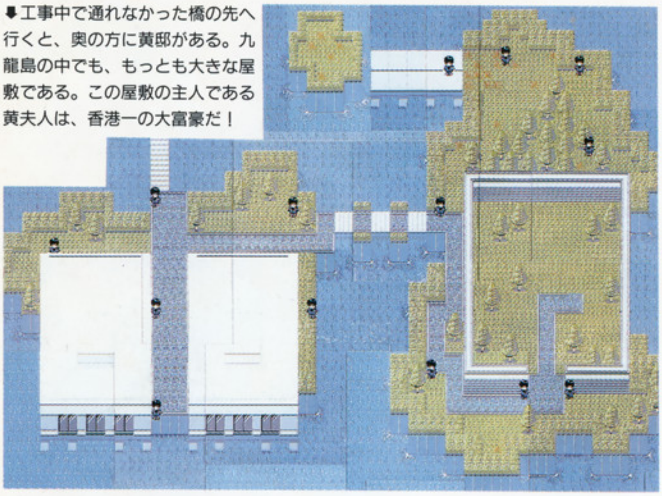


空港には、たくさんの人々がいるぞ。まだ、キャラクターについては完全じゃないみたいだけど、チャイナドレスのお姉さんや、悪趣味な服装をしたメガネのオヤジなんかがいて、楽しみだよね。

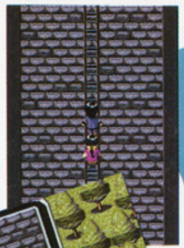
建物の構造は2階建てだ。階段を降りると待合室や手荷物の預かり所などがある。要チェックだ!

建物の外側には、地下に通じる階段がある。今のところ何にもないようだけど、ゲームでは重要な情報が入ったりするかも?

九龍島の奥にたたずむ黄邸。何かあるぞ!



⬇工事中で通れなかった橋の先へ行くと、奥の方に黄邸がある。九龍島の中でも、もっとも大きな屋敷である。この屋敷の主人である黄夫人は、香港一の大富豪だ!







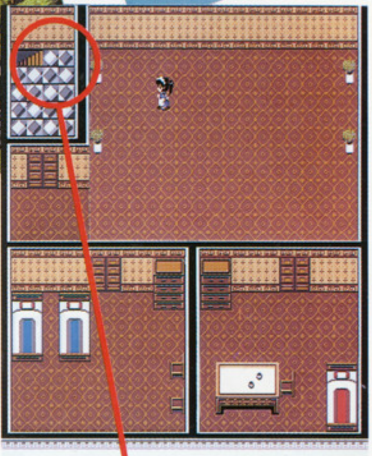
⬇➡黄邸の敷地内には、用途の知れない塔がある。扉を抜けて長ーいハシゴを登って行くと、最上階に謎の男。いったいこんなところで何を…

さあ、ここが黄邸の本館だ。庭は広大だから今回はパス。本館について説明しよう。

正面から中へ入ると、まず、3階まで吹抜けのホールがある。正面には、2匹の龍が描かれているタペストリーが飾られているぞ。雰囲気がグーンと盛り上がるよね。ホールの左右からは、階段が3階の踊り場まで続いている。

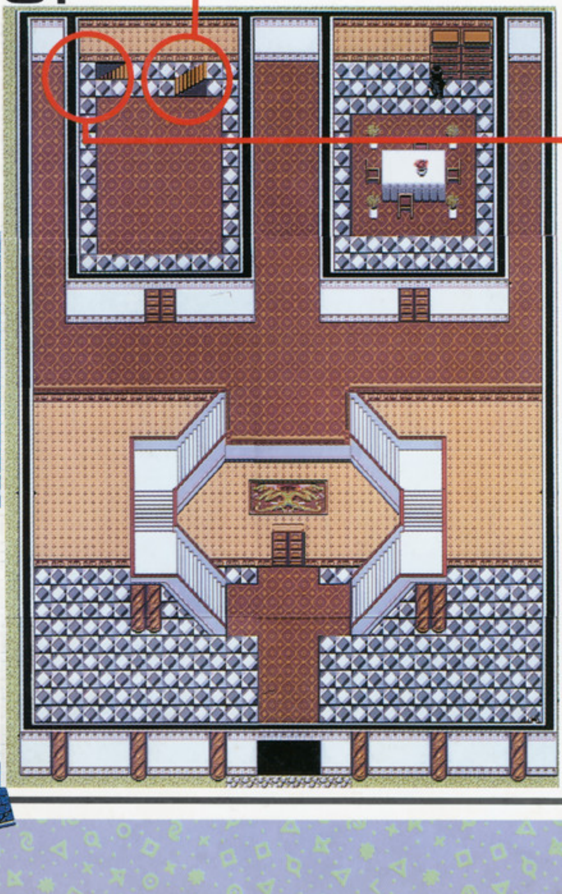
正面の扉を抜けると、屋敷の一階に入れる。黄邸の女主人、黄夫人がいるのは左の大きな部屋だ。右には使用人の女性たちがいるぞ。

3階には、部屋が2つ。左の部屋に、2階と4階へ行ける階段がある。2階は、ステージ付の大きな部屋。黒メガネの恐そうなお兄さんたちが、目を光らせているぞ。

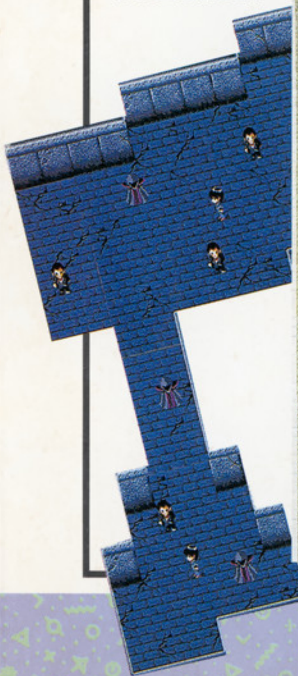


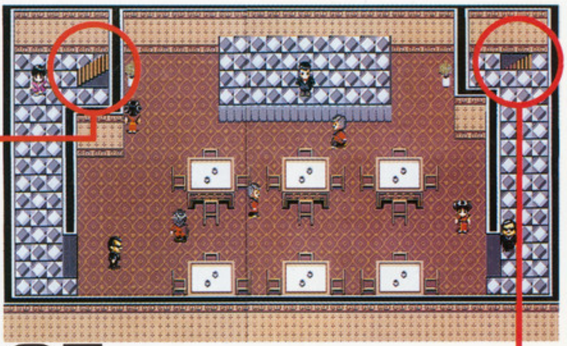
4F

3F

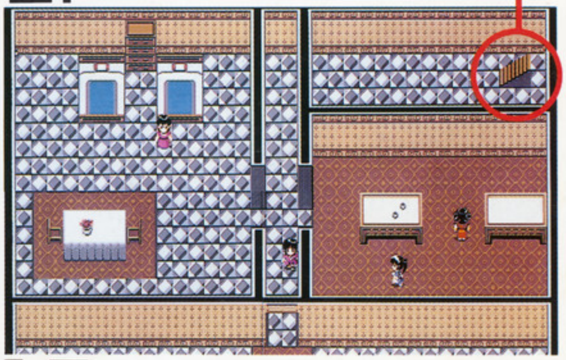


⬇黄邸の庭にある地下室。怪しげな奴らがたくさんいるぞ。この他にも不審な地下室があって、その先にはダンジョンらしきものもあるぞ!





2F



1F



まだまだ続くよー

聖魔様通信

どーんと1ページで贈るぞ!!

ついに『聖魔伝説3×3EYES』の発売が近づいてきたってことで、みんなから送られてくるイラストも気合いが入ってきたぞ！　そこでこのコーナーでは、オイラのお気に入りのイラストを独断と偏見入りでババババーンと紹介しちゃおう!!　どのイラストも、送られてきたのを見てオイラがウッとなったすぐれモノだ。

そういえば最近、こんなハガキが多くなってきた。「僕はイラストが描けないんで質問をすることにしました。ズ・バ・リ!!　3×3EYESの"2"は、出るんですか？」バッチ！　だ福島県郡山市のSONICくん。オイラの勝手な予想(お前に聞いてない！)では、可能性はある！とみた。あとは、みんなの力で『聖魔伝説3×3EYES』を盛り上げるだけだぞ！





⬆いつもイラストを送ってくれる大阪府高槻市のベナレスくん。



⬆神奈川県横須賀市の富所勝くん。パイの表情がバッチだぞ！

今日のイチ押し



⬆今日のイチ押しに輝いたのは、福岡県北九州市の月見いおちゃんだ。これぞ"聖魔様"って感じ。オイラの心臓はもうドキドキだ！



パイがいる！八雲もいる！フェイオーだっている!!

明日のイチ押し



⬆ボードに描いてきてくれた埼玉県北葛飾群の旭川あやちゃん。渋い色使いが好き！



⬆福岡県北九州市の川添良一くん。パイの優しさがよくでてる。



⬆東京都世田谷区のしならくくん。パールパティの時の絵かな？



⬆東京都足立区の妖怪くっちゃねちゃん。"祝世界一"って？



⬆兵庫県神戸市の中村雄三くん。ちょっと大人っぽいパイと八雲。



⬆ちょっと寂しげな笑顔のパイは、神奈川県横浜市の斉藤亮くんからの力作だぞ！

P.S.聖魔様通信byカナ

聖魔様担当のNさんが屍になっているので、このコーナーは、私ことカナぴーがお贈りしまーす。さて、新装開店の聖魔様通信ですが、新企画として「ボクのサザン自慢」を募集中でーす。サザンに関する自慢なら何でもアリ象。どんどん贈ってね！

そうそう、最近、Nさんの話の中にフ○クって言葉が多くなってるの。期待できるかもね♡　あと、巷で聖魔様通信の類似品が出回ってるみたい。気をつけてね。

イラスト／赤津朋子

発売日	ソフト名	メーカー名	形態	価格	ジャンル
2/12	F22インターセプター	EAビクター	8M	8,900	SLG
2/19	邪神ドラクソス	EAビクター	8M	8,900	ACT
2/19	バットマン リターンズ	セガ	8M	6,800	ACT
2/26	Jリーグチャンピオンサッカー	ゲームアーツ	4M	7,800	SPG
2/26	マジンサーガ	セガ	8M	6,800	ACT
2/26	G-LOC	セガ	8M	6,800	STG
2/26	アネット再び	ウルフチーム	CD	7,800	ACT
2/下	Aランク サンダー	RIOT	CD	7,800	AVG
3/5	デザート・ストライク	EAビクター	8M	8,900	STG
3/12	ゾウ！ゾウ！ゾウ！レスキュー大作戦	EAビクター	4M	8,900	ACT
3/12	デバステイター	ウルフ・チーム	CD	未定	ACT
3/12	シムアース	セガ	CD	7,800	SLG
3/12	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	CD	7,800	ACT
3/19	ウルフチャイルド	ビクター音楽産業	CD	8,800	ACT
3/19	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	セガ	4M	未定	ACT
3/19	スプラッターハウス PART 3	ナムコ	16M	6,800	ACT
3/25	蒼き狼と白き牝鹿〜元朝秘史〜	光栄	10M・B	11,800	SLG
3/26	ファイナルファイトCD	セガ	CD	8,800	ACT
3/26	ジャガーXJ220	ビクター音楽産業	CD	8,800	RCG
3/26	聖魔伝説3×3EYES	セガ	CD	8,800	RPG
3/26	ゴールデンアックス3	セガ	8M	未定	ACT
3/26	OutRun2019	シムス	8M・B	8,800	RCG
3/26	アークスⅠⅡⅢ	ウルフ・チーム	CD	未定	RPG
3/27	三國志III MEGA−CD版	光栄	CD	14,800	SLG
3/下	GODS	ピーシーエム・コンプリート	8M	8,800	ACT
3/予	ダークウィザード	セガ	CD	6,800	SLG
3/予	ブギ・ウギ・ボーリング	ビスコ	4M	6,800	SPG
3/予	サイボーグ009	RIOT	CD	7,800	ACT
3/予	ああ播磨灘	セガ	8M	未定	SPG
4/2	NBAプロバスケットボール・ブルズ VS レイカーズ	EAビクター	8M	9,800	SPG
4/16	PGAツアーゴルフII	EAビクター	8M・B	9,800	SPG
4/23	スイッチ	セガ	CD	6,800	ETC
4/23	Jリーグ プロストライカー	セガ	8M	未定	SPG
4/予	魔天の創滅	講談社総研	8M・B	8,900	RPG
4/予	ポップンランド	シュールド・ウェーブ	CD	未定	ACT
4/予	ガントレット	テンゲン	?M	未定	RPG
4/予	007・死闘	テンゲン	?M	6,800	ACT
4/予	らんま1/2 白蘭愛歌	メサイヤ	CD	8,300	AVG
4/予	ゼノン2	ピーシーエム・コンプリート	8M	8,600	STG
5/21	LHXアタックチョッパー	EAビクター	8M	8,900	SLG
5/予	スティールタロンズ	テンゲン	?M	未定	STG
5/予	騎士伝説	講談社総研	10M・B	9,800	SLG
5/予	太閤立志伝	光栄	?M	未定	SLG
6/3	ジェームス・ボンドII	EAビクター	4M	8,900	ACT
6/18	ロードラッシュII	EAビクター	8M	8,900	RCG
7/予	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	ポニーキャニオン	CD	5,800	RPG
8/予	パワーモンガー	EAビクター	8M	8,900	SLG
10/予	センチュリオン	EAビクター	4M	8,900	ACT
93/春	エクスランザ	セガ	8M	未定	ACT
93/春	幻影都市	マイクロキャビン	CD	未定	RPG
93/夏	エイリアン3	ビック東海	4M	6,800	ACT
93/夏	ロードライアット	テンゲン	?M	未定	RCG
93/春	Vay〜流星の鎧〜	シムス	CD		RPG

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフトスケジュール

R	ロムカートリッジ	ACT	アクション	SLG	シミュレーション
C	CDロム	AVG	アドベンチャー	SPG	スポーツ
B	バックアップ対応	PZG	パズル	STG	シューティング
		RPG	ロールプレイング	ETC	その他
		RCG	レース		

■発売日未定ソフト

ソフト名	メーカー名	形態	ジャンル
アルスラーン戦記	ヒューマン	CD	RPG
電忍アレスタ2	コンパイル	CD	STG
イースIV マスク オブ ザ サン	セガ・ファルコム	CD	RPG
スノーブラザーズ	東亜プラン	8M	ACT
銀河鉄道999	RIOT	CD	AVG
ファンタシースターIV	セガ	8M・B	RPG
THE IIIRD WORLD WAR	マイクロネット	CD	SLG
ザ・シンプソンズVS:ザ・スペースミュータンツ	セガ	4M	ACT
シスターソニック（仮）	セガ・ファルコム	CD	RPG
プレゼンス ノスタルジアII	シュールド・ウェーブ	CD	AVG
ジョー・モンタナIII	セガ	CD	SPG
メガロマニア	CSK総合研究所	8M	SLG
笑ゥせえるすまん	セガ	CD	ETC
スーパー大戦略III SCD	セガ・ファルコム	CD	SLG
スーパーブランディッシュ	セガ・ファルコム	CD	RPG
クラスティーズ・ファン・ハウス（仮）	セガ	4M	ACT
スラップファイトMD	東亜プラン	8M	STG
洗脳ゲームテキパキ	東亜プラン	2M	PZG
大封神伝	ビクター音楽産業	CD	RPG
チャックロック（仮）	セガ	8M	ACT
沈黙の艦隊	セガ	8M・B	SLG
テラフォーミング	バック・イン・ビデオ	CD	STG
F1サーカスCD	日本物産	CD	RCG
ナイトストライカー	タイトー	CD	STG
忍者外伝	セガ	8M	ACT
パワードリフト	電波新聞社	CD	SPG
シュヴァルツシルトMD	工画堂スタジオ	CD	SLG
スーパーギャルズパニック（仮）	KANEKO	未定	PZR
ボールジャックス	ナムコ	2M	ETC
マイト&マジックIII	CSK総合研究所	CD	RPG
デビルバスター（仮）	シムス	8M	ACT
マルチ野球 '93	セガ	8M・B	SPG
シルフィード（仮）	ゲームアーツ	CD	STG
メタルファング	ビクター音楽産業	4M	SPG
メリーゴーランド 第4のユニット	データウエスト	CD	AVG
ラングリッサー2	メサイヤ	8M・B	RPG
ロードス島戦記	セガ	CD	RPG
ローリングサンダー3	ナムコ	?M	ACT
バトルトーズ	セガ	4M	ACT
ザ・スーパー忍2	セガ	8M	ACT
ウィング・コマンダー	セガ	CD	SLG
CDソニック・ザ・ヘッジホッグ（仮）	セガ	CD	ACT
ハイムドール	ビクター音楽産業	CD	RPG
モンキーアイランド	ビクター音楽産業	CD	AVG
リアルファイターズ	セガ	CD	ACT
ハイパーロードモナーク	セガ・ファルコム	CD	SLG
ポリゴンゴルフ（仮）	シムス	CD	SLG
狼兵	シムス	CD	ACT
ロケットナイト アドベンチャーズ	コナミ	8M	ACT
いしいひさいちの大政界	セガ	CD	RCG

CROSS WORD BREAK

いきなり登場、今号から不定期で開催される、巻末クロスワードのコーナー。ちょっとお小遣いを稼ぎたいヒトは、アタマをひねって考えてみてくれよな。

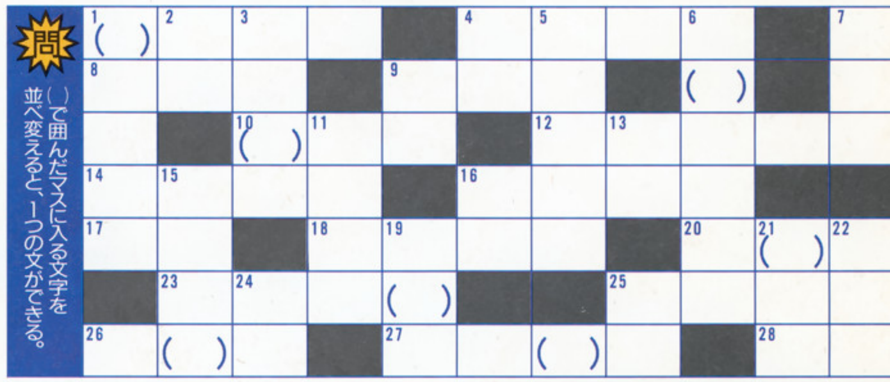
タテのカギ

1 デブの原因
2 オヤジの怒り声
3 トロい奴
4 昔の人が使った器
5 親から経済援助を受けている人
6 昼食が入っているのは
7 物を洗う道具
9 ハンティング
11 僧侶
13 ブヨともいう
15 鳴く虫のひとつ
16 タマに…
19 エサ
21 成虫のひとつ手前
22 事務を執り行なう人
24 並ぶこと
25 ヒゲの生えた淡水魚

ヨコのカギ

1 空を飛ぶ乗り物
4 超エッチな奴
8 黒くて賢い鳥
9 垣の根もと
10 「下り」の反対語
12 角のある虫
14 火の見やぐら
16 マシンガン
17 家畜のひとつ
18 小鳥の歌声
20 熊本名物
23 柑橘類です
25 ヤシの実
26 ヨーロッパの大国
27 デカい鯨
28 会合して相談すること

問 ( )で囲んだマスに入る文字を並べ変えると、1つの文ができる。



答えがわかった人は、官製ハガキにパズルの解答・住所・氏名・年令・職業・電話番号を明記の上、右の宛先の「クロスワード」係に送ってください。抽選で3名の方に、全国共通おもちゃ券（10000円分）をプレゼントします。

・お・便・り・の・あ・て・先・
〒162 東京都新宿区新小川町1-14 NAOビル
㊋メガドライブ ○○○○○係

VOICE

仕事とはいえ、これが海外出張となるとついついはしゃいでしまうのが日本人の悲しい性である。サンフランシスコのホテルに着くやいなや取材の下見を済ませ（普段の10倍ペース）、初日のノルマを終えた我々は、まず本場のシューティングを堪能することにした。迎えに来たのは北尾に似たガタイのいい日本人ガイド。「編集の人っすか。実は2月売りのコンバットマガジンにボクでてるんすよ。今度お宅の本にもだしてくださいよ」彼は趣味と実益を兼ねた国際派ガンオタクであった。「ラスベガス行くんすか。でもスロットは日本のほうがいいすね。こっちじゃ連チャンもアラチャンもないっすからね」パチスロにもやけに詳しかった。たわいもない世間話をしているうち、車はゴミ処理場横（異臭あり）のシューティングエリアに着いた。北尾似の説明をひととおり聞いて、撃ち始めたのはまず初心者向け9ミリのルガー。片手でも撃てるこの銃を100発、次が22ミリのリボルバー50発。「日本のおまわりさんが2年間に撃つ弾の量を、貴方たちは1日で撃てるんですよ」北尾似の話にすっかり調子づいた我々は、お次は当然ながら44マグナムに手を出すことにした。見た目のデカさと重さに圧倒されたものの、撃ち始めるとなんのことはない。よく「肩が抜ける」とか「ヒザが笑う」などといわれているが、ぜ〜んぜん平気。北尾似も「女の子だってバンバン撃っていきますよ」と笑う。さらに調子こいてM16をも撃ってしまった。耳のかゆさに負けてイヤープロテクターをずらした時、隣のオヤジの銃声が約3分残ったのも良き思い出である。

STAFF

Chief editor — 木村　茂
Senior editors — 今成信之
小井詰昌之
Editors — 松本多津子
菅原　薫
野中　信
天野哲也
永嶋智矢
Contributors — 高橋俊哉
菅沢美佐子
早瀬明美
福田純子
エーワンオフィス
ヘッドルーム
小黒雅広
吉津浩治
羽村明仁
篠　泰樹
増田敬治
高橋よう子
山田一平
Art director — 鈴木正明
Designers — エストール
アイルデザイン
今井デザイン事務所
エーワンアド
菅田みはる
橋本伸幸
越智義久
Photographers — 中西祐彦
田村尚之
スカイフォト

㊋PCエンジン3月号増刊
㊋メガドライブ
1993年3月10日　定価 650円（本体 631円）雑誌コード 13576-3
発行人／井川　浩　　編集人／中西千明　　編集長／木村　茂　　発行所／角川書店
住所／〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
（編集部）03-5228-1705　（販売部）03-3817-8523　（広告部）03-3817-8425
印刷所／共同印刷　©Kadokawashoten 1993 Printed in Japan



㊙PCエンジン3月号増刊 ㊙メガドライブ vol.4
1993年3月10日発行 第5巻第5号通巻55号
発行所 角川書店 発行人/井川 浩 編集人/中西千明 編集長/木村 茂
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 販売部☎03(3817)8523 編集部☎03(5228)1705
定価650円(本体631円)
T1013576030653 ©Kadokawa Shoten 1993 共同印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌コード 13576-3